电脑应用和娱乐的第一选择

总第172期

大众软件

11

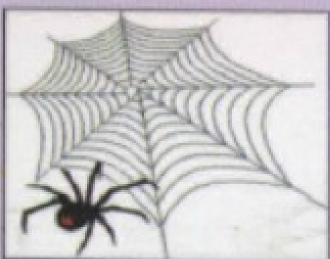
Popsoft

2004年

半月刊

WWW.POPSOFT.COM



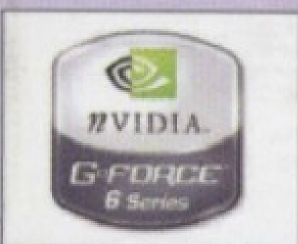


P42

"后杀毒软件时代"的杀毒战

网络病毒手工清除指南

既然病毒总是在病毒库更新之前降临你的爱机，既然徒手面对病毒已不可避免，那就没有理由再犹豫待毙！



P59

新一代DX9显卡巅峰对决

3D显卡处理能力已到达一定程度，而图像质量越来越受到关注，支持DirectX 9华丽效果的显卡无疑将是未来的主流……我们也于第一时间强力推出GeForce 6800U与RADEON X800 XT评测报告。



P77

我的手机 游戏做主

彩屏手机的普及导致了手机游戏的流行，本文除了有鲜为人知的知识介绍外，还给你最抢手的资源！



P145

《圣域》详尽攻略

自从《暗黑破坏神》系列成为动作RPG之王以来，效仿者不在少数，笔者感觉来自德国的Ascaron Entertainment表现最为突出。由它制作的《圣域》借鉴了一些《暗黑破坏神》系列的游戏模式，同时其自身也有鲜明的特色和震憾的效果。

游戏娃娃的亮登场

ISSN 1007-0060



11>















大話西遊Ⅱ
ONLINE
夢幻西遊
ON-LINE




大型3D网络游戏
Laqia.gameking.com.cn
雅典娜
体验中世纪的战争艺术
蜕变 只为女神
敬请关注“雅典娜”系列活动


II 王道
尸骨之道 KING ON THE CORPSE





主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社　长 高庆生
总　编 高庆生

执行主编 王晨
编辑部 田震（主任） 谭湘源（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 答笛
杨立 李江 安昌健 曹阳
专题记者 汪铁 郭都 张宇 万楠方
李刚 王樂 杨旸
美术总监 祁津忆
本期责编 余蕾
电　话 010-88118588-1200
传　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051

广告部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 霍虹 李友斌 邹楠
电　话 010-88118588-8000
传　真 010-88135604
发行部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合 周旭
电　话 010-88118588-1602
传　真 010-88135614

平面设计 林静 尚丽俐 毛森
印　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　阅 全国各地邮局
读者服务部 晶合时代软件技术公司
张友利（总经理）
电　话 010-82634092
邮发中心 010-88118588-5006
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2004年06月01日
零售价 人民币 6.80元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元





DELL™ 戴尔™

你 身 边 的 IT 专 家

完美创意 轻松呈现

Dell Precision™ 360n工作站制造

图片仅供参考 液晶和纯平显示器需另加费用
广告有效期2004年6月1日至6月15日
广告所列产品最新价格、配置、优惠、升级建议，如有更改恕不另行通知，欢迎致电向销售代表查询。

Dell | 图形工作站

Precision™ 360n 图形工作站

- **支持533MHz前端系统总线英特尔® 奔腾® 4 处理器2.8GHz**
- 512MB(2X256)ECC DDR333 SDRAM内存
- 40GB[1] Ultra ATA100硬盘
- 64MB nVidia® Quadro NVS280 VGA/DVI显卡
- 48倍速最大EIDE CD-ROM
- 集成16位声卡
- Intel® Pro/1000MT Gigabit网卡
- Dell鼠标
- DOS操作系统
- 3年内有限保修
(3年内下1工作日上门服务)

参考价 人民币 **7,999** 此价格不包含显示器

配置代码：L620509

Precision™ 450 图形工作站

- 支持533MHz前端系统总线英特尔® 至强™ 处理器2.4GHz
- 预装Microsoft® Windows® XP Professional操作系统
- 1GB[1] (2X512) PC 2100 ECC Dual Channel DDR 266 SDRAM内存
- 120GB[1] Ultra ATA 100硬盘
- 128MB nVidia® Quadro FX500 VGA/DVI显卡
- 16X EIDE DVD-ROM
- 3.5英寸1.44MB软盘驱动器
- 集成16位声卡
- Dell鼠标
- Intel® Pro/1000MT Gigabit网卡
- 3年内有限保修(3年内下1工作日上门服务)

参考价 人民币 **14,999** 此价格不包含显示器

配置代码：L620518

Precision™ 650 图形工作站

- 支持533MHz前端系统总线英特尔® 至强™处理器2.8GHz
- 预装Microsoft® Windows® XP Professional操作系统
- 1GB(2X512) PC2100 ECC Dual Channel DDR 266 SDRAM内存
- 集成SCSI U320 RAID 0控制器
- 36GB[1] Ultra 320/M SCS硬盘
- 36GB[1] Ultra 320/M SCSI额外硬盘
- 128MB nVidia Quadro FX500显卡
- 16XDVD ROM/3.5英寸软盘驱动器
- 集成16位声卡/集成千兆位以太网卡
- Dell鼠标
- 集成Dual ATA-100 EIDE控制器
- 3年内有限保修(3年内下1工作日上门服务)

参考价 人民币 **19,999** 此价格不包含显示器

配置代码：L620524

Precision™ M60 移动图形工作站

- 英特尔® 奔腾® M处理器**1.4GHz**
- 预装Microsoft® Windows® XP Professional操作系统
- 1024MB(2X512MB) PC2100 DDR 333 SDRAM内存
- 60GB[1] Ultra ATA100硬盘
- 15.4英寸 WUXGA显示屏
- 128MB nVidia Quadro FX Go 700显卡
- 8X DVD-ROM和24X CD-RW/Combo Drive
- 3年内有限保修(3年内下1工作日上门服务)

参考价 人民币 **22,999**

配置代码：L620526

Dell推荐企业使用Microsoft® Windows® XP Professional



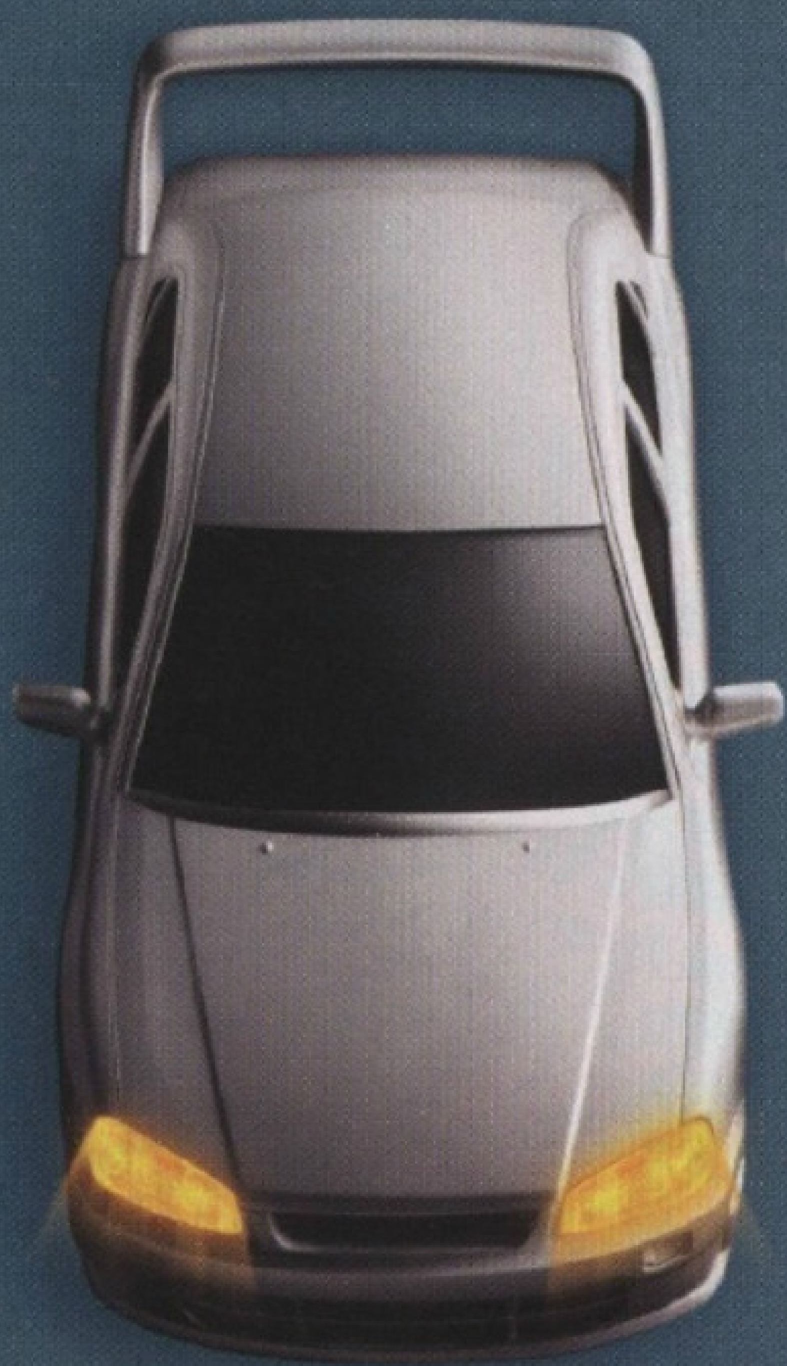
特别为三维动画师等专业用户设计的全新Precision™ 360n工作站，用强大的内蕴动能帮助实现梦幻般的创意灵感。更强劲可扩展的的超级性能，专业的图形处理能力，令想象力拥有更大发挥空间。除了三维动画，亦适合数码内容创作(DCC)、计算机辅助设计(CAD)、地理信息系统(GIS)、软件开发及财务分析。出类拔萃的专业性能，加上平易近人的价格，优秀工作站的强大动力，轻松助你实现心中激情创意。



www.dell.com.cn 24小时上网订购享受更多优惠

广告代码：8100416

免费订购咨询 800-858-2259





创超强之环，闪导引之光

•三种颜色可供选择：珍银、橙金、靛蓝（产品以实物为准） •入网许可证号：02-0009-041455 •售后服务热线：021-3898 4777 (8:30-20:30)



全方位环形天线，广角接收，信号无漏。
崭新概念的U形自选动态闪灯显示，
使来电和短信一眼辨识，并提醒未接。
全新西门子CF62，
让沟通变得可靠而又出色。

全方位环形天线
U形动态闪灯显示
支持彩信
65,536色彩屏

西门子
CF62

www.siemens-mobile.com.cn

SIEMENS
mobile

真经·正果

编辑部报告

我想凡是中国人没有不知道《西游记》的。用当前的观点看唐僧、孙悟空、猪八戒、沙僧（还应该包括白龙马），其实搞的无非是个佛学文化传播公司，这里面唐僧是个普普通通的凡人，有一天突然有了一个好的idea（去西天取经），于是在观音（相当于风险投资人）的资助下组成了一个team，也就是孙悟空、猪八戒、沙僧、白龙马这些犯了天条，戴罪立功、重新做仙的家伙（其实无非就是现在做生意赔了大本，钱没了，就剩下MBA、海归之类可以凭借的法宝）。这个team到底要做什么，人们公认的当然都是西天取经了，其实这里面真正想要取回真经的就是唐僧一人，至于孙悟空、猪八戒、沙僧、白龙马其实到西方极乐世界修成正果（重新成为人上人）才是他们的真正目的。企业在发展中艰辛坎坷是不少了，但最后的结果当然是皆大欢喜，唐僧得到了真经带回了中土大唐，孙悟空、猪八戒、沙僧、白龙马修得了正果，重新成为了人上人，投资人收回了成本，有更多的人顶礼膜拜；从这个角度看，其实唐僧还是最值得称道的，毕竟他的理想是要普渡众生，而不仅仅是自身修成正果。

如今看到了更多这样的故事，一个普通人希望白手起家，于是想到做网游公司去NASDAQ上市（可以叫西方上市）这个idea，拉来风险投资商的百万美元，再找来几个海归、MBA做CEO、CFO、CIO一类的位置，当然过程一样艰辛，要历经九九八十一难，最后上市成功，一样皆大欢喜。

仔细看来，虽然好像有着很多的相同之处，但是这里面却存在着一个根本的不同。上市了，套现了，其实仅仅是像孙悟空、猪八戒、沙僧、白龙马一样修成正果，个人重新获得了成功。但是，唐僧呢？那个真正目的不在于个人修正果，而在于取真经、渡众生的人在哪里呢？我不是说个人修正果不好，毕竟修成正果成佛成仙总比妖怪强。但是如果有人不仅能成正果，还能带回真经，打造出中国自己的Microsoft、Disney、EA不是更值得赞美么？我相信会有的，人总是要有更伟大的目标的。

就在我写这些文字的同时，盛大网络正要在美国纳斯达克上市，盛大网络股东将套现超过1亿美元，风险投资机构软银（亚洲）也将收回了当初投资的4000万美元。

本期杂志终于推出了我们策划已久的游戏报导组合——“游戏娃娃”。她们都是来自于大家身边，将为大家带来最新的游戏体验，不知道大家能不能接受，是不是喜欢？请大家来信告诉我，我是每信必复的呦。

King@popsoft.com.cn

完成于摄影棚中







斩断网络黑手

——江民科技严查“网银大盗”

■本刊记者 冰河



2004年4月21日，国内知名安全软件厂商江民科技宣布，他们截获了一种专门盗取某网上银行用户名和密码的木马病毒“网银大盗”。消息公布后立刻在社会上引起轩然大波，金融机构、个人用户、公安部门纷纷对此事表示高度关注。据悉，系统感染病毒后，该病毒在启动时即可运行。运行时，会在Windows的系统文件夹下形成名为“EXPLORE”的.exe和.dll文件。病毒主程序开启2个计时器。计时器1每隔3秒钟检查是否有常用反病毒或防火墙软件运行，一旦发现则立即终止其进程，同时还自动回写病毒注册表项和病毒文件。计时器2每隔0.5秒搜索用户的IE窗口，如果发现用户正在“某网上银行”的登录界面，则尝试窃取注册卡号和密码。一旦成功，就把窃取到的信息保存到共享内存中。电脑与网络再次连通后，木马就会把共享内存中保存的用户账号和密码通过电子邮件发送给病毒作者。

4月28日，江民科技在江民公司总部所在地数码大厦3层召开了现场发布会，向社会公开介绍了此病毒的工作机理和相关防护措施。据介绍，这种病毒会在用户计算机中创建可执行文件与挂钩和发信模块文件，并修改注册表。本刊记者在会后分别拜访了江民科技总裁王江民、副总裁杜红超、技术总监严绍文，就读者关心的问题进行了采访。

本刊记者（以下简称“记”）：这个病毒是什么时候发现的？到目前为止有没有实际的案例出现？

王：13日江民科技截获了此病毒，19日又截获了该病毒变种，到目前为止尚未接到实际的资金转移案例报告。不过这并不意味此病毒就是虚张声势，因为截获了用户的账号和密码之后，用户的权限就已转移到了病毒播种者的手中，他需要的就是突破银行对于资金转移方面的审查来获得收益。他可使用此账号和密码进行网络购物消费，也可转移资金到某个账户进行集中提取，甚至可被用来对不正当收益进行洗钱活动。总之，这是一个危害非常大的病毒，严重破坏了国家的金融秩序。

记：那么现在有没有查获该病毒的制造者和受益者？

杜：我们已配合警方对病毒制造者进行了排查，目前尚未查获疑犯。我们希望，永远不会有这个病毒的受益者出现。从该病毒的流传范围和手法来看，我们怀疑是国内的作品。病毒作者对网上银行网站的了解非同一般。由于一些网站维护人员为了维护上的方便或是其它的需要，在网站上留了一个网页接口。这个网页虽然没有向外发布，但对于一些黑客来说，找到这样的网页文件所在路径并不是难事。

记：目前此病毒的流传范围到底有多大？

严：现在此病毒还仅仅针对工商银行的网上银行系统进行攻击。从收集到的情况看，流传范围集中在国内，不过从变种出现的速度估计，很快就会流传到国外。目前国内主要的银行机构都已和江民开展合作防范此病毒。我们也提醒个人用户及时升级手中的安全软件，防止不必要的损失。

《大众软件》也在此提醒广大网民，在网络上不要轻易下载来历不明的文件。在进行涉及隐私的信息传递时，一定要打开实时监控安全软件，以防止自己的重要信息丢失从而造成损失。P

半月聚焦

2004年中国网络游戏企业健康发展与消费者权益保护研讨会在京召开

近日，由中国消费者报社主办的“诚信？维权2004年中国网络游戏企业健康发展与消费者权益保护研讨会”在京举行。此次研讨会针对网络游戏企业健康发展与消费者权益保护这一主题展开。诚信和维权是关系中国网络游戏行业健康发展的重大问题。

联想注资千万切入手机WAP业务

近日，联想向深圳讯天通信技术有限公司投入几千万元，正式涉足手机WAP业务。联想这一行动是通过其旗下负责风险投资业务的子公司——联想投资进行的。深圳讯天公司目前的主营业务是手机增值服务，同时也经营部分WAP业务。该业务作为比短信更先进的一项服务，将逐渐成为未来手机增值服务的主流。

第55届英特尔国际科学与工程大奖赛开幕

5月11日，由中国科学技术协会主办，英特尔（中国）赞助的中国大陆代表队抵达美国俄勒冈州的波特兰市，参加为期一周的第55届英特尔国际科学与工程大奖赛。此次大赛中，中国代表队共37名中学生将角逐涉及14个不同类别的科学竞赛，其中包括“潜在危险小行星2001YB5与巨蟹座δ流星雨”和“珠江小支流污染物的归宿研究与‘一河两岸’生态治理模式探讨”等课题。

投资与合作

飞利浦携《开天》开展“显亮寻宝”

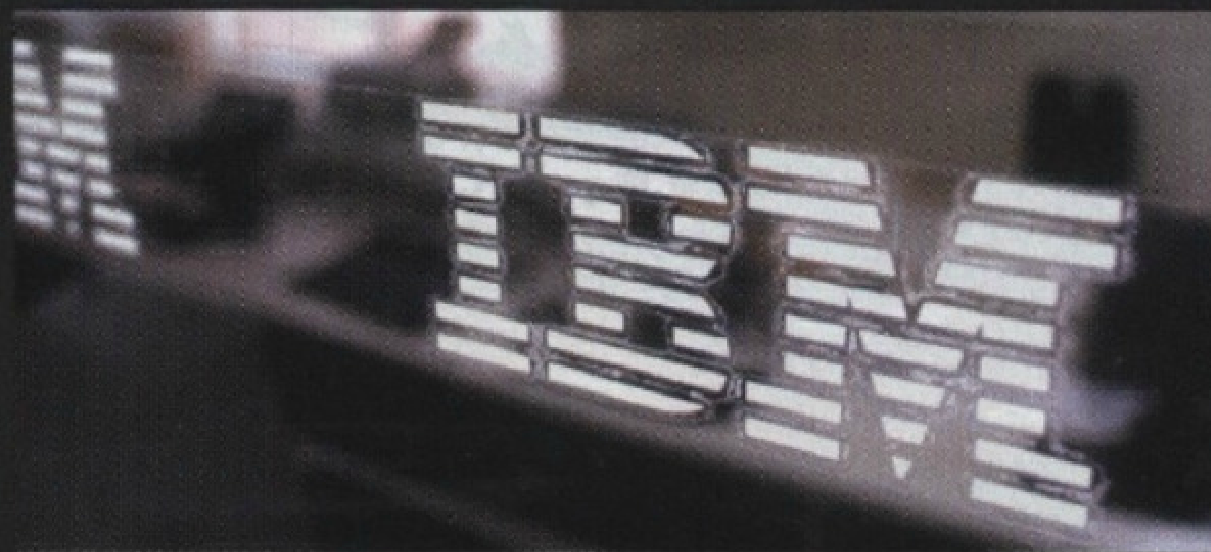
近日，由飞利浦鼎力赞助的神话史诗网游——《开天》开始内测。在整个《开天》游戏过程中，玩家会随机得到各种“显亮”宝物，凭借各类宝物及宝物的组合可换取不同型号的飞利浦液晶显示器。此次活动奖品总价值高达100万元。

方正科技售出方正软件80%股权

5月10日，方正科技宣布向方正苏州转让该公司目前持有的方正软件80%的股权，转让价款达1083万元。同时向方正集团购买了方正蓝康60%的股份，转让价款达1402万元。这两宗关联交易，意味着方正

技术挑战权威——IBM推出全新办公软件

■本刊记者 Sun



5月10日，IBM在美国纽约宣布其成功开发了一种新的软件技术"客户中间软件"。该技术可使大企业使用的个人电脑或手提电脑，绕过微软的操作系统和应用程序。这是全球最大的电脑公司IBM，向微软的权威地位发出的咄咄逼人的举措。

据悉，IBM的这一技术，得到了包括摩托罗拉、仁科、AdobeSystems和赛伯系统（SiebelSystems）在内的世界领先科技公司的支持。并且，上述公司的首席执行官们均表示支持IBM软件的产品计划，为更多的大型公司在微软商业应用软件之外提供了一个新的选择。



此次推出的新软件是IBM工作场所策略（Workplacestrategy）的组成部分，它含有E-mail、文书处理、试算表以及数据库等应用。据IBM称：该软件采用了最新的技术，能通过网页服务器（Webserver）进行存取，因此比微软的Office套装软件有着更强的兼容性，可通用于Windows、Macintosh、Linux、Unix操作系统，甚至手持式装置。

该项新技术有两个优势将会成为促使客户选择的因素。一是行动化：该软件可离线使用，不会因为电脑或者手持装置离线中断工作。二是价格：每人每月2美元的软件使用费，对于大型企业算得上便宜。IBM软件部门负责人史蒂夫·米尔斯（SteveMills）说："我们的客户将可以削减他们的信息技术成本，因为'客户中间软件'将使他们可以在不同类型的电脑上执行他们的应用软件。"

IBM此番挑战行为可谓有备而来，"客户中间软件"不但在技术方面有着出色的表现，而且更加人性化的贴心设计，可为企业节约管理成本，而且更安全。国际技术咨询公司AmyWohlAssociates的分析师艾米·沃尔（AmyWohl）表示："微软将因IBM的这个行动而焦虑，并需要作出回应。" P

科技基本将软件业务剥离，专注于IT硬件产品业务。

宝通签约Intel（中国）

近日，Intel（中国）与香港宝通签约，宝通正式成为Intel服务器配件的中国区总代理。宝通只经营Intel的服务器配件，是Intel服务器配件的"专卖店"。两家合作的共同理念是：为IA架构服务器生产商提供全面、专业的服务。

硕泰克与NVIDIA激情校园行活动

5月17日～5月28日，硕泰克与NVIDIA举行了全国高校巡展活动，同时硕泰克还举办了校园CS游戏大战、有奖问答等现场活动。活动过程中，硕泰克展示了其全系列产品，包括nForce3系列主板。此次活动，给同学们提供了跟硕泰克及NVIDIA的高级工程师面对面讨论硬件技术问题的机会。

技术与服务

中软获最佳小型公司（中国）殊荣

近日，中软国际宣布，在FinanceAsia财经杂志2004年度最佳管理公司投票选举中，荣获"最佳小型公司（中国）"第一名。中软国际董事、总经理陈宇红博士表示：中软国际对于能够获得此项殊荣感到非常自豪，这是投资者对本公司自2000年成立以来最大的认同和鼓励。

中广网开通WAP视频下载业务



近日，中广网无线业务开通10余项WAP视频下载业务。自2003年10月中广网与摩托罗拉合作推出的手机视频产品后，中广网再度扩大WAP产品中的视频下载业务范围。主要包括MTV炫铃美图、名品卡通动漫乐园、超级爆笑短片、世界顶尖模特秀等一系列视频短片下载产品。

电视公司纷纷选择Discreet产品

近日，Autodesk的子公司Discreet在NAB展会上宣布，全球广播电视公司纷纷选择Discreet系统产品来满足市场对于高清晰度（HD）节目的需求。在美国，每5家公司中便有一家在工作中实施了HD标准。

江民免费发放60万套急救光盘

5月7日，江民科技宣布从5月8日起面向全国用户免费发放60万套急救光盘。该光盘内容包括微软提供的各种版本漏洞补丁程序、江民自主研发的漏洞补丁程序以及"震荡波"专杀工具。据悉，60万套急救光盘在全国各大电脑城指定地点发放，北京用户可到科贸电子城2楼江民专卖店领取。

法新社采用FVC网络会议解决方案

近日，FVC宣布其产品——Click to Meet开始在法国新闻社投入使用。首先获得使用的是巴黎、香港和华盛顿分公司的桌面系统，法国新闻社决定继续将该方案推广到其他分公司内。Click to Meet可实现法国新闻社与分散在各地区的分公司之间重要的国际交流，以提高新闻工作的时效性。

趋势发布硬件网络防火墙



近日，趋势发布一款主动式网络防护硬件设备——网络病毒墙NVW（TrendMicro Network VirusWall），同时推出第3代企业安全防护战略EPS III。

联通、微软携手打造移动智能终端

■本刊记者 司马平安



日前，联通新时讯通信有限公司与微软公司在上海联合发布国内第一款基于Windows Mobile平台的CDMA移动智能终端CU928。这款支持流媒体的智能手机是联通新时讯公司专门为其数据增值业务"视讯新干线"开发的，也是中国第一部由运营商专为其业务开发的、基于Windows Mobile移动软件平台的智能终端。通过CU928可以实现实时电视节目、实时视频交通路况、移动数据共享、全键盘和全屏手写输入等领先的数据应用，用户可以在任何时间和任何地点让办公、商务、信息、娱乐和休闲更加随意和精彩。

"视讯新干线"是中国联通4月21日在北京宣布推出的针对智能终端的全新数据业务品牌，它所提供的网络服务基于CDMA 1X的移动增值业务平台，是联通和微软就2003年初签署的在CDMA移动数据领域合作备忘录的具体落实。联通新时讯公司表示，联通致力于在CDMA 1X网络上为日益增长的用户群提供领先的移动数据通信业务，为客户提供高速、可靠、有趣而且简单的服务和体验。基于Windows Mobile平台的CU928成为首款支持"视讯新干线"业务的终端产品。

NVW提出针对企业网络内部分段保护的概念，可实现对网络中的病毒爆发、流行进行实时监控，对没有安装防病毒客户端或系统安全补丁的计算机进行隔离或将其重定向到相应的软件安装服务器上。当一台或若干台计算机因染毒而引起病毒爆发、大量病毒数据包在网络中传播时，NVW可及时将网络流量异常的网段隔离，并自动调用清除恢复服务操作，直至网络状态恢复正常。

首届中国网商大会在杭州召开



5月8日，中国电子商务协会和阿里巴巴公司在北京宣布，"首届中国网商大会"将于6月12至13日在杭州召开。届时，大会将举办"中国企业商务模式变革"论坛，众多参会网商将就"网络提升企业市场竞争力"、"利用互联网开拓国际市场"和"C2C创造个人商业奇迹"3个议题展开分组讨论。

汉王打造专业服务品牌

近日，汉王科技发布了"汉王360金牌服务"，并宣布：2004年投入1200余万元建设该体系。此后，每年将投入5%的销售收入用于服务体系建设，让用户真正享受到"360天不间断的"、"360度全方位的"优质服务。该服务体系建成后，用户将可享受电话咨询、网上答疑、软件网络升级、电话上门演示、上门培训、免费培训班等服务。

Google推出博客服务

Google推出了其博客（Blogger）服务的新设计版本，能让用户自己发表网络内容。该版本对用户免费，用户随时可使用任何具有电子邮件功能的设备（包括移动电话和其它手持设备）发表他们的Weblogs。其它新功能可以让Blogger用户邀请读者评论或公布个人描述。

产品与市场

微星推出NX6800Ultra显卡系列

近日，微星推出NX6800Ultra显卡系列。该系列产品采用全新NVIDIA GeForce 6800Ultra魔幻显示芯片、第3代NVIDIA CineFX3.03D加速引擎和NVIDIA ULTRASHADOW II技术；另外还采用了最新发表的Intellisample 3.0魔幻3D着色技术、高分辨率影像压缩技术、Copper ULTRA精铜致冷寂音散热技术。

双敏推出"神迹"精装版显卡

近日，双敏和神迹合作推出小妖G9518显卡，同时附送：《传奇》、《神迹》、《泡泡堂》与《热血传奇》的客户端，还附赠《神迹》公测账号。该显卡基于ATI RADEON 9550 256bit强劲图形处理核心。显存采用现代4ns

邮件的革命

——263宽带邮件新产品媒体见证会

■本刊记者 阳光



4月22日，263集团在北京长富宫饭店大宴会厅举办了“263宽带邮件新产品媒体见证会”。会上展示了263宽带邮件的两大新功能——多媒体邮件功能和超大容量功能。

随着通信和互联网技术的迅速发展，宽带网络已进入千家万户，中国互联网宽带用户已达1740万。电子邮件作为网络通信这个领域的重要应用工具，也必然要有技术上的革新，263集团成了这一变革的先行者。就此，本刊记者分别采访了263网络集团总裁黄明生先生、在线业务总经理沈枫先生和个人邮件业务总监李江涛先生。



263网络集团总裁黄明生先生

本刊记者（以下简称“记”）：263宽带邮件新产品的两大功能都表现在哪些方面呢？

李：这两大功能是我们基于宽带环境的特点，经过一年的研究，有针对性提出的改变措施。首先说多媒体的功能。这一功能在技术上是有很多特色的，我们提供了一个视频库，发信时可将文字内容、图片随意编辑，这样就能写出一封有声有色会表演的邮件。我们再看超大容量的功能。该功能是解决大容量发送时，邮箱不够大的问题。我们采用了断点上传的功能，来保证持续不间断的上传；而且我们采取了把邮件直接放在263存储器上的技术，使小邮箱也能收取超大容量的邮件。263在经营理念上，一直就是体验、沟通的价值，用户可持续受益。所以，这一次263为所有的用户都提供免费升级到宽带应用功能的服务。

记：垃圾邮件一直是网民和邮箱服务提供商头痛的问题，新功能在这方面是否有较好的解决方案？

黄：确实，最近大家都可感受到垃圾邮件比过去更泛滥。其中一个重要因素就是宽带的普及。具体到反垃圾工作，我们所采取的方案是从3个角度入手。第一个根据政府法规进行管制最有效的就是立法。我们很高兴地看到，西方的一些国家，像美国和欧洲的一些国家已经立法了；我们国家立法的工作，目前也在研讨过程中。第二个就是行业的规范、行业的自律。这个工作现在我们各个服务商已在各级活动起来，后面我们还会积极参与我国相关行业部门组织的反垃圾具体行业的规范工作。第三个就是靠技术。目前我们主要采用的就是技术手段，当然我们采用的防范措施，还只能是部分防范。针对这个情况，准备推出一些主动的反垃圾手段。

记：您对免费邮件和收费邮件的发展趋势怎么看？

沈：从去年到今年，我们也关注到免费邮件的参与者、提供免费邮件的服务商的一些动向。就我自己个人的理解，263是把邮件作为一项通信服务来看，要求它带来服务的质量和功能。这个也是以通信服务的特点来衡量邮件的服务。作为免费邮件，其角度是把邮件当作聚集人群的一种手段。如果不提供更多丰富功能的话，邮件成本相对是很低的。我相信这两种方式会长期存在。而用户需要使用哪种邮件，可根据自己的需求去选择。 P

128MB 256bit的高速DDR颗粒，编号为HY5DU2816 22ET-4，额定显存频率为500MHz；支持AGP 8×和DVI+D-SUB+S端子输出。**市场参考价：699元。**

爱普生推出Epson AcuLaser C900

近日，爱普生推出彩色激光打印机入门级产品——Epson AcuLaser C900 A4幅面彩色激光打印机。该打印机采用主机打印（Host-Base）技术，利用高配置电脑资源，降低整机购买成本。服务方面，爱普生为彩色激光打印机用户，提供了全国范围内任何城市均免费上门安装和培训及一年免费上门维修服务。**市场参考价：4980元。**

戴尔（中国）抢先推出Dothan笔记本电脑

5月10日，Intel宣布代号为“Dothan”的新一代奔腾M处理器上市；戴尔（中国）同时宣布推出3款支持Dothan的笔记本电脑，分别是商用型的Latitude D800、消费类的Inspiron 8600和移动工作站Precision M60。3款产品搭配的都是Intel最新发布的主频为2GHz的奔腾M处理器755。

神达推出智能手机Mio8390

近日，中国台湾省神达公司推出最新款智能手机mio8390。它结合了微软最新手机操作系统Smartphone 2003和英特尔高端手机处理器ARM PXA262，外形尺寸99.03mm×50.96mm×24.2mm，重量130g。采用2.2英寸半透式TFT液晶显示屏，分辨率176×220像素；内置30万像素CMOS摄像头。该产品成为微软与英特尔两大巨头首次牵手的标志。

Tt怪兽3代显卡散热器上市

耀越宏展科技有限公司，近日推出第3代主动式显卡散热器Thermaltake Extreme GIANT III（怪兽3代显卡散热器）。该产品使用两块一体化大型散热片和两根双镍合金电镀热管连接导热，采用铝挤压技术工艺，实验室评测噪声仅有21分贝；并且在散热片的顶端，特别增加了一个涡轮风扇。**市场参考价：350元。**

贝尔金全系列新产品发布

5月15日，贝尔金公司发布了全系列线缆产品、键盘鼠标产品、接口设备、iPod周边产品、笔记本周边产品及电脑包等。产品包括：蓝牙无线光电鼠标、可与汽车或家庭音

响无线连接的魔音数码音频转播器、可发出不同颜色光线的透明彩光USB2.0传输线等。

FODIGI复迪数码系列新品上市

上海复旦数码科技有限公司，推出了名为FODIGI Red Knight的复迪红武士MP3。其存储容量为128MB，可支持MP3、WMA等格式文件，并具有FM调频、FM内录、自动关机、固件升级等功能。采用圆柱形设计，外表材质十分光滑，不易磨损，基本不用担心长时间使用后外观会出现任何划伤现象。**市场参考价：799元。**

矽霸推出"百事灵"系列光磁产品

近日，矽霸电子连续推出"百事灵"便携系列的光磁产品，包括DVD刻录机，DVDROM+CDRW(Combo)，CDRW刻录机，DVD-ROM等。该系列产品均支持USB 2.0和1394双重高速传输。其中便携式DVD刻录机，厚度1.8cm，重量约250g，有白钻、蓝宝、黑钻3种颜色。**市场参考价：2899元。**

升技推出KV8主板

近日，升技推出一款KV8主板。该产品采用K8T800+V8237芯片组，支持AMD Socket 754 Athlon 64 CPU。同时，还采用了μGuru技术，并配备了OTES散热系统。板载3Com千兆网络芯片、ALC658音频解码芯片，可支持千兆网络传输、6声道音效和光纤输入输出。

精英科技推出915P-A主板

近日，精英科技推出了一款面向未来主流规范的915主板——精英915P-A。该产品基于915P (Grantsdale) +ICH6芯片组，支持800MHz FSB Socket T LGA775处理器，双通道DDR2-400/533，PCI Express 16×，千兆LAN输出；提供2个PCI Express 1×插槽，3个PCI插槽，4个SATA接口。据悉，该产品在CeBIT2004展会上已率先亮相。预计将在暑期上市。

迪兰恒进推出Powercolor X800Pro显卡

近日，迪兰恒进推出Powercolor（镭姬杀手）X800Pro显卡新品。该产品采用ATI RADEON X800 Pro核心。核心频率475MHz，显存频率450MHz，256MB GDDR3显存（256bit）。

华硕发布全系列"轻薄"笔记本

近日，华硕发布了全系列"轻薄"型笔记本包括S1N、M2N、M3N、S5N、S5NE、M5N、M6N、S200N等8款产品。华硕笔记本产品经理欧昌竹表示：目前笔记本电脑市场对于"轻薄"型产品的需求快速成长；由于了解市场的需求本质，华硕一直以来都在笔记本的"轻薄"设计方面不遗余力。

康冠科技打造KTC新品显示器

康冠科技近日推出新品KTC7002FE1显示器。该产品采用了业界高端的高亮显示管，水平扫描频率30kHz～75kHz，垂直扫描频率为50Hz～200Hz，视频带宽150MHz；具备文本、上网和影视3种亮度显示模式以及36种功能调节按钮。**市场参考价：958元。**

降价与促销

5月10日～6月7日，"买讯宜3年质保迈拓硬盘送好礼，大奖请你桂林游"活动全面启动。只要购买由讯宜代理的正品迈拓硬盘，就能得到精美刮刮卡一张。获得一等奖的消费者，请记录下所购硬盘的S/N号码，凭"刮刮卡"及本人有效证件到当地的讯宜分公司或办事处办理"桂林游"手续。

金山毒霸® 病毒预报

6月1日，宏病毒（Macro.Word.Theatre.a）和脚本病毒（VBS.DWorld.A）将会发作。 前者感染扩展名为.dot和.doc的文件，只对我国台湾省的Word版本有破坏性。后者是一个利用Outlook和网络聊天室（mIRC）进行传播的VBS脚本病毒。该病毒将自身作为邮件的附件，发送给受感染系统的Outlook地址簿中所有网址的联系人。该病毒还会在6月27日发作。

6月5日，脚本病毒（VBS.DarkDia）将会发作。 它是一个VBS脚本蠕虫病毒，利用Outlook发送带毒邮件进行传播；会将带毒邮件发送给Outlook地址簿里所有网址的联系人。

6月7日、11日，蠕虫病毒阿芙伦（Worm.Avron）将会发作。 它是用VC语言编写的程序，用UPX加壳压缩；大小为32766字节，脱壳后约为76kB。在利用邮件传播时也利用了IFRAME漏洞，使未升级IE的用户在预览邮件时被感染。

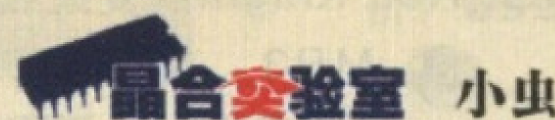
6月8日，脚本病毒欢乐时光（VBS.HappyTime）将会发作。 该病毒采用VBScript语言编写，既可以电子邮件的形式通过互联网进行传播，也可在本地通过文件进行感染。当用浏览器打开被感染的html文件时，病毒会设置网页的时间中断事件，每隔10秒执行一次存放在C:\盘第一个子目录下的Help.vbs文件。

6月12日，蠕虫病毒（Win32.Updatr）将会发作。 该病毒能将自身发送至Outlook地址簿中的所有收件人，并在本地或映射网络驱动器上创建包含许多副本的VB脚本。它向外发送邮件时，不仅会通过TO：主题栏，还会借助BCC：发送，这样收件人就有可能同时收到两封病毒文件。其主题是由几个字符串随机组成的。字符串通常有4组，发送邮件的主题是分别从4组字符串中选择其中一个或一个短词。

上述病毒金山毒霸均能查杀，请用户到毒霸网站**www.duba.net**下载新的升级包。



厂商： 优派国际（ViewSonic）
上市： 2004年4月
售价： 4799元
附件： 保修卡回执/保修卡、保修标志、快速安装指南、驱动光盘、电源线、D-Sub信号线
推荐： 注重外观和品位，对响应时间要求不高的时尚家庭用户
咨询电话： 800-820-3870

炫目度：

口水度：
性价比：

晶合实验室 小虫

LCD中的白天鹅——优派VX715液晶

由于液晶显示技术固有的特点（详见上期杂志“硬件评析”栏目中LCD横评专题），LCD一味想在色彩、对比度、可视角度、响应时间等方面超越CRT显示器的做法不够明智，而应该根据自身特点进行定位和设计。优派的VX系列LCD就是一个很好的例子，其外观简洁优雅，弧线自然流畅，整体富有层次感，具有非常好的视觉效果。

VX系列LCD是优派在今年4月推出的产品，拥有15～20英寸系列规格，该系列的最大特点是造型设计极富冲击力，对唯美型家庭用户非常有诱惑力。本次送测的VX715是17英寸的，4月份上市时售价为5399元，短短一个月后已调整到4799元。


图1

这款VX715只有银色外壳，而VX系列其他型号均有银色和黑色可选。VX715的造型和以往的优派LCD相比有很大不同，据说设计灵感得自“白天鹅”，并在产品中加入8大自由设计重点：即自由风格、自由选择、自由空间、自由动力、自由壁挂、自由视角、自由输入与自由表现。VX715的主色为亮银灰色，屏幕四边、背部、底座撑杆采用黑色，对比十分强烈。显示器正面，一块银灰色的面板镶嵌在黑色边框当中，它的面积要比黑色边框大，且OSD按钮下方做成弧形（图1）；底座采用中空长方形的超精简设计，四角均有弧线，各边都经过打磨，散发出银色金属的强烈质感（图2）；背部散热孔设计成长条状，正中间是全新设计的优派Logo，散热孔下方4个挂壁孔，挂壁孔下方是遮挡线缆、认证标识的盖板（图3）。VX715的OSD按钮非常美观，不过手感较硬，操作略感费劲。


图2


图3

VX715的指标不高，点距0.264mm，带宽135MHz，亮度和对比度典型值分别为300cd/m²和450：1，水平和垂直可视角度均为170°，整体响应时间为25毫秒，模拟/DVI数字双输入接口，通过TCO'99认证。这款LCD提供了sRGB色彩模式设定，与我们在上期LCD专题中的“编辑选择”产品优派VG710s相比，VX715在响应时间、TCO认证、附加功能（没有内置音箱）方面并无优势，而亮度、可视角度指标则有所提高。当然，最明显的优势是外观设计。

实测中我们发现，样机sRGB色彩模式设定的对比度偏高（该模式下无法调节对比度），容易使眼睛疲劳，同时文本显示相对有一点点发虚。另外，它的色温设定偏向欧美标准，与国内市场上的许多显示器相比，它在9300K下显得偏蓝，我们推荐使用6500K或自定义色彩。VX715的色彩显示相当准确，颜色饱满，细节丰富，可视角度和亮度均匀性表现优秀，平视时几乎观察不到屏幕四周有亮度变化；亮度、对比度的表现一般。在DisplayMate测试的灰阶显示中，部分暗部细节有损失。由于响应时间较长，网页滚动时VX715有较明显的抖动，在FPS游戏和视频观赏中也能观察到一定拖尾。

工程师点评

尽管显示质量和响应时间方面表现并不突出，但VX715在可视角度和外观设计方面的优势着实令人心动，如何选择就看用户的个人需要了。售后服务方面，优派全系列LCD均承诺3年免费维修加三包，热线电话365天24小时提供服务，用户可放心购买。




厂商：爱德发集团
上市：2004年5月
售价：待定（R1600TD约600元）
附件：音频连线、说明书、保修卡
推荐：对音质有一定要求的电脑音频爱好者
咨询电话：010-82853182

炫目度：
口水度：
性价比：



张扬个性之选——漫步者R1600T 2.0音箱

自从发布R1900 II /R1800 II 以来，漫步者在中端2.0音箱市场已沉寂较长时间，而R1600T数码版（以下简称R1600TD）的发布，则让中端2.0音箱市场战火重开，让我们看看它有何过人之处。

和上一代产品R1900 II 相比，R1600TD尺寸小了很多，为120mm×232mm×212mm（主箱体）/186mm（副箱体），以适应目前电脑桌越来越小的使用面积（堆积物越来越多）。它的箱体依然采用中密度板，做工相当不错，使用PVC原色木纹贴皮，原色木纹使得箱体看上去并不很小，精细做工也体现在网柱及铝质拉丝装饰等方面。


光纤输入

R1600TD采用前置倒相孔设计，以适应紧凑的箱体，和后置倒相孔设计相比它的摆放更随意一些；对于普通的听音环境来说，前置倒相孔设计可更容易发挥扬声器的低频性能。其高频扬声器为1英寸丝膜球顶，低频扬声器为4英寸纸盆（3层复合纤维盆），作为普通纸盆的改型，其一致性较好，比较适合人声回放。R1600TD使用了一个真正的分频器（并非简单的电容“分频”），这对音质的提升有实际意义；它的高音扬声器上有月牙缺口，高、低音扬声器距离较近，这样的设计也是为适应电脑音箱近音场聆听的需要。


超重低音输出

支持数字信号是R1600TD的一大特点，主箱提供了光纤输入及3.5mm耳机输出，背部提供模拟和同轴输入；它还提供了独立的重低音输出，可以预测到其本身的低音应该不会太突出，毕竟小尺寸扬声器有一定局限性。从信号失真的角度来说，数字信号输入相对于模拟输入会有很大改善，并能通过声卡驱动避开声卡内置SRC（采样率转换器），这对那些追求音质的发烧友来说颇具诱惑力。由于拥有额外的数字输入单元，R1600TD主箱内部很拥挤，放大和数字解码电路分上下两层组合在一起。放大电路采用“NE5532+LM1876TF”前后级设计，数字解码采用“CS8415A-CS（数字接收芯片）+CS4334K（DAC芯片）”组合。CS4334K是一款低成本的数模转换芯片，用在R1600TD上效果如何，尚有待验证。


扬声器及倒相孔

作为一款中档2.0音箱，R1600TD高频表现非常好，干净、解析力好，和R1900 II 形成较鲜明对比。古筝《梁祝》、《出水莲》演绎得非常到位，高雅清新的曲风令人心怡。在测试碟里的《碎玻璃》片断中，解析力、细节分辨能力强，表现完全超越其前辈，在同价位的2.0音箱中属一流水准。

R1600TD的中频和R1900 II 有本质的差异，两者的风格完全不同。R1600TD声音偏硬，表现为解析力好，速度感强，听一些轻快活泼的现代流行乐效果很好，但在聆听类似蔡琴这样的细腻人声时感觉略为干涩，缺乏R1900 II 那种温暖宜人的舒适感。这是两种不同的声音取向，如何取舍要看个人爱好。

低频部分R1600TD表现一般，下潜深度有限，大概在130～150Hz左右。而漫步者给我们留出了低音扩展接口，这是“宁缺毋滥”的表现，值得赞赏，建议有条件的用户购买原厂的低音附件，毕竟厂商自己能很好地把握低频的分频位置，效果也会好很多。



工程师点评

漫步者R1600TD是一款很有个性的2.0音箱，表现不错，值得推荐。R1600TD还有一款非数码版（R1600T），售价会便宜一些，选购时需要分辨清楚。



厂商：中关村创业科技
上市：2004年5月
售价：760/660元（201N/101N，6月15日前促销价）
附件：驱动光盘、说明书
推荐：喜欢观看DVD影碟的电脑用户
咨询电话：010-82887766

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 别理我

耳边的环绕音效——怡乐6声道耳机

6声道的5.1音箱早已为大家所熟悉，而6声道耳机则是最近才出现的，它在硬件上与传统立体声耳机有较大不同。最近中关村创业科技送测了两款怡乐6声道耳机（201N/101N），给我们近距离体验此类产品的机会。两款耳机的结构类似，201N的尺寸更大，做工也更精致一些。



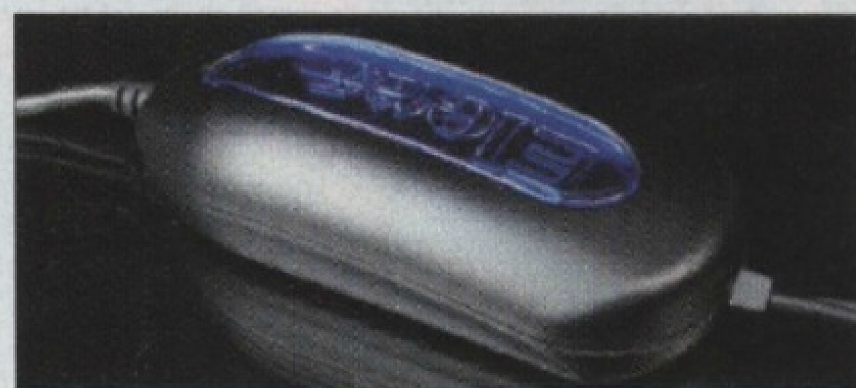
201N（左）/101N（右）

不久前国外网站曾介绍过Zalman的6声道耳机ZM-RS6F，从其内部构造看，它增加了4个（左右各2）发音单元，组合成一个环绕声场，这和多个音箱组成环绕系统类似，但我们认为其中还是有细微的信号强度差异（增加的发音单元显然无法和主单元相匹敌）。201N/101N耳机也采用类似设计，也在内部增加了4个发音单元，但没有采用一字并排的方式，而是在上方与主单元形成三角形排列；这样做的好处显而易见：耳机形状不会有大的变化，整体成本不会有大的提升。不过，它增加的4个发音单元从外观上看比较简陋，设置在主单元上方很难控制环绕效果，这在随后的测试中得到体现。



耳机内部构造

201N/101N耳机没有使用3.5mm插头×3的接驳方式，为保证所有使用者能体验到6声道效果，厂商提供了一个6声道的USB AC'97声卡，采用USB接口与耳机连接，这样增加了一定成本，且对已有多声道声卡的用户来说有些浪费。附带的USB声卡功能很弱，但接驳方便，笔记本电脑用户也能方便快捷地享受6声道音效；软声卡在WinMe/2000/XP下无需手动安装驱动（Win98下需要），声卡安装完后需把输出设置为5.1音箱。



附带的AC'97 USB软声卡

由于采用开放式设计，201N/101N佩戴舒适，基本没有压迫感，在安静的环境聆听非常舒服。它们的频响范围一般，都可达到40Hz～16000Hz（测试者自身听觉能力有一定影响）。在普通立体声音乐回放方面，两款耳机并无明显差异，音质较好，高频解析力不错，中频略显干涩，低频力度很足，特别是201N。由于201N的个头较大，发声单元也比较大，在低频部分有些人为强化的感觉，反而相对是低档的101N感觉比较自然。

环绕音效回放是我们试听的重点，除DTS和AC-3视频、音效外，我们还用RightMark 3DSound 1.01中的3DSound Positioning Accuracy test进行测试。201N/101N耳机的确能创造出类似5.1/4.1系统的环绕音效，但差距还是不小。这两款耳机在前、后方的定位上不够清晰，音源位移过程显得缺乏过渡。它们的表现让我们联想到早期的EAX（创新的环境音效），定位不很出色，但氛围的营造还是很不错的；在聆听DTS音轨的《加州旅馆》MTV时，我们能很明显地感受到来自四周的音效，这在普通立体声耳机上是很难表现的。



工程师点评

虽然受限于外置声卡的表现，这两款6声道耳机的定位效果并不突出，但其在3D音效氛围的营造方面还是有一定贡献。如果去掉附带的USB声卡而采用标准6声道音箱的接驳设计，这两款耳机将能更好地控制成本，效果应该也会更好（前提是用户自己有3D定位效果较好的6声道声卡）。

GeForce 6800 Ultra RADEON X800 XT 样卡欣赏

（相关显卡介绍与评测详见本期“硬件评析”栏目P59页）



NVIDIA GeForce 6800 Ultra公版样卡正面、背面



ATI RADEON X800 XT公版样卡正面、背面



←NVIDIA的秘密武器？（GeForce 6800 Ultra测试样卡的包装）

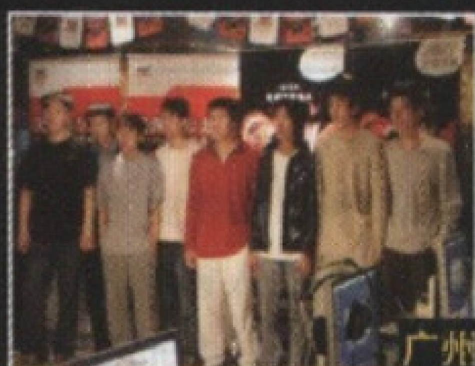




ABIT 升技主板

ACON4游戏大赛初赛告捷!


北京


广州


南京


上海

谁将

成为中国冠军?

与世界魔兽高手一决雌雄?


成都


沈阳


武汉


西安

|敬请关注6月6号ACON4全球游戏大赛决赛　地址:上海延安西路2299号世贸商城七楼多功能厅|

ABIT 升技主板　KIA 东风悦达·起亚　Featuring Intel CHIPSET

ViewSonic 优派　Western Digital　Kingston HyperX

sina 新浪游戏　微型计算机 MicroComputer　ATi

COOLER MASTER 酷冷至尊　Logitech　浩方对战平台

[主　　办]

升技电脑、东风悦达·起亚、英特尔、
优派、西部数据、金士顿、
新浪游戏、《微型计算机》、ATI

[协　　办]

COOLERMASTER、罗技、
浩方科技、中录时空

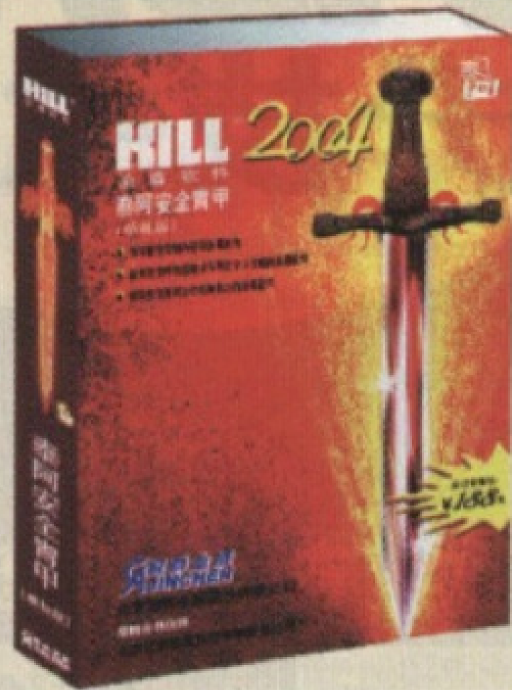
[媒体支持]

中央电视台《电子竞技世界》



升技鼎力赞助全球三大
游戏赛事之一CPL中国
队赴美参赛!

升技电脑产品贸易(上海)有限公司
[电　　话] 021-6235 1829
[传　　真] 021-6235 1832
[网　　址] www.abit.com.cn
[市场推广] Market@abit.com.cn
[技术支持] Fae@abit.com.cn



厂商：冠群金辰
上市：2004年4月
售价：188元
附件：说明书、正版用户卡
推荐：一般电脑用户
咨询电话：8008100412

炫目度：
口水度：
性价比：

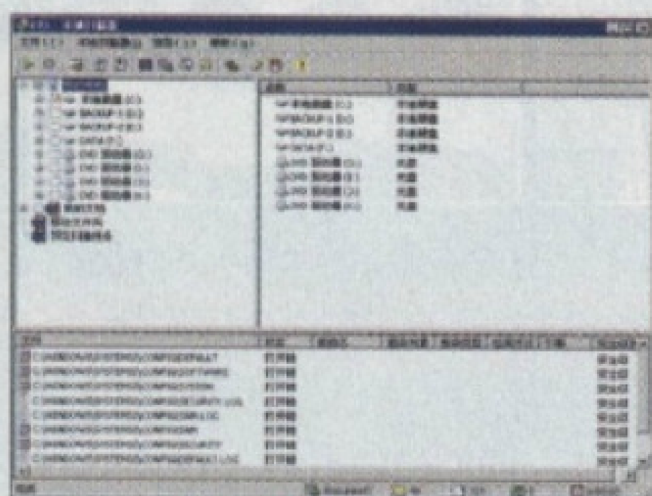
晶合实验室 别理我

病毒防护双保险——Kill泰阿安全胄甲2004单机版

资深的PC用户对Kill一定不会陌生，在推出Kill 98/2000以后，冠群金辰暂停了个人杀毒软件的升级，精力主要转向服务企业级用户，而这次新版Kill的推出，冠群金辰打出“Kill单机版 王者归来”这样颇具感染力的口号，显示出对个人杀毒市场的再度重视，其意义不仅在于冠群金辰自身产品覆盖面的增大，对国内杀毒软件行业也具有一定程度影响，特别是考虑到冠群金辰与CA的合作，让我们对新版Kill有了更多的期待。

新版Kill全称“Kill泰阿安全胄甲（2004单机版）”，版本号为6.0.312，从技术上讲它和我们记忆中的Kill没有什么关系，只是延续了称谓而已，下面结合实际使用介绍相关技术。

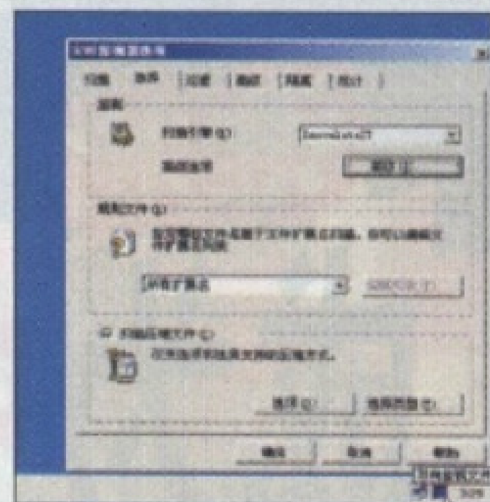
Kill 2004采用双引擎病毒扫描技术，包括Vet以及著名的InoculateIT，后者通过了权威技术性杂志“Virus Bulletin”的认证，作为CA的拳头产品，可以说Kill 2004某种意义上讲就是汉化版InoculateIT。产品安装需要较长时间，具体表现在“安装后的定制工作”这个阶段，安装程序看上去似乎不再有响应，请耐心等待。Kill 2004包括2个部分：主程序和实时监视器，界面相当简洁，看上去就像一个资源管理器，实际上它的操作也的确和资源管理器一样简单。



Kill 2004的主界面

普通用户无需对缺省状态下的软件进行任何调整，但对于那些喜欢控制的用户来说，Kill 2004给了他们更多自由，主界面上方的“本地扫描器”里集成了几乎所有选项。“扫描器选项”提供我们病毒扫描的对象、方式以及相关记录的选择，它对带毒文件有多种处理方式的选择，我们还可以对系统（注册表、系统文件）进行修复。Kill 2004通过“评论模式”能对僵死的病毒进行扫描处理，这是一种比较彻底的扫描方式，使用时最好在“感染文件处理操作”选项处设置为“只报告”，以免误删正常工作的文件。

和我们预计的一样，Kill 2004的双引擎并非同时运作，我们需要手动选择使用InoculateIT还是Vet，两者在效率上是有差别的，作为互补，我们建议不妨定期切换进行完整的扫描。



实时监控控制界面

软件的实时监控是我们比较关心的部分，Kill 2004没有类似“邮件防火墙”、“网络防火墙”这样明显区分开的监控项目，它通过简单的方式进行工作——输入输出文件实时监控，无论我们是下载文件还是收发邮件，Kill 2004都会在后台进行监控处理。

Kill 2004在不加载主程序的时候占用大约30MB内存，和同类产品相比并不处于劣势。病毒扫描InoculateIT与Vet在处理器资源占用上有较大差距，前者资源占用在19%～43%之间，平均大概在25%，扫描3043个文件夹/60 325个文件，耗时4分59秒，后者资源占用在29%～61%之间，平均大概在40%，耗时5分41秒，显然InoculateIT引擎在资源占用率上有一定优势。

Kill 2004有特征码自动下载功能，厂商主页也有完整的升级包提供下载。自动升级将对两个杀毒引擎进行独立的升级。这里还要提醒的是，Kill 2004已有单独的补丁，解决部分Bug，建议安装后立即打上补丁，然后再进行升级。



工程师点评

Kill泰阿安全胄甲（2004单机版）是一款比较成熟的杀毒软件，简洁、高效是它在测试中给我们的印象，鉴于InoculateIT在国际上良好的口碑，对其技术实力表示乐观。



厂商： 友立资讯股份有限公司
上市： 2004年4月26日
售价： 799元
附件： 使用手册、注册卡
推荐： 有制作视频及各种光盘需要的用户
咨询电话： 010-62634799

炫目度： 👁👁👁👁
口水度： 😋😋😋😋
性价比： 羊羊羊

晶合实验室 辰烽

且录且烧——DVD录录烧3杜比AC3豪华版

友立新出品的“DVD录录烧3杜比AC3豪华版”（以下简称“录录烧3”），是一套专门为制作CD和DVD（包括VCD、SVCD）设计的最新软件。可让用户方便且迅速地将影片、电子相册、数据和音乐刻录到CD或DVD。作为一套完整的DVD刻录制作解决方案，录录烧3提供完整的DVD格式支持。录录烧3最突出的特点在于它是一款傻瓜式软件，使用者完全无需经验就可以在逐步引导的操作提示下完成DVD的编辑和刻录工作。



图1

录录烧3主界面非常简洁，基本功能一目了然（图1）。其中“创建视频光盘”是其主打项目，功能相当丰富。既可从DV/AV摄像机、家用录放机、电视卡及家用DVD机捕获视频，也可以直接调用现有的视频文件，还能直接调用DVD-Video或DVD-VR文件。在视频编辑的功能上可以看出该款产品明显结合了友立绘声绘影系列产品的优势，添加标题文字、转场特效以及添加音频（自由搭配背景音乐或语音旁白）等功能一应俱全（图2），并可实时预览、快速观看创意特效，在对绘声绘影系列产品的功能进行保留和简化方面，取舍适当、定位准确。光盘菜单的制作功能很全面，可轻松创建影片章节，并有丰富的模板供使用者选择。在刻录方面支持市面上各品牌DVD刻录机，如PIONEER、IBM、Panasonic、HP、PHILIPS等，全面支持DVD-Video、DVD-VR、DVD+VR、DVD-RAM等光盘格式。


图2

除主打项目外，其他功能的实用性也很强。“创建相册光盘”的功能很完善，同样提供各种特效及文字效果，可自由搭配背景音乐或实时录制语音旁白。“创建音乐光盘”不仅可制作普通CD，还可以制作MP3 CD和MP3 DVD。“创建数据光盘”功能会调用其外挂插件“Ulead Burn.Now”，其用户界面简单直观，与Nero颇为相似，功能上也很全面，可制作新的数据、音频及MP3光盘，还可对可擦写光盘进行管理；其“直接到光盘”的功能值得称道，此功能利用Disc-Direct技术，可直接从DV、V8摄影机、VCR或电视中将影片转录到光盘上，不需要将影片保存在硬盘上，大幅度节省了使用者中间的操作过程和硬盘空间。

另外DVD录录烧3还附带了“Ulead DVD Player”，这是一个全功能的播放器，支持各种视频、图像和音频文件类型，全面支持各种光盘格式，从DVD（包括DVD-R/RW、DVD+R/RW和DVD-RAM）、VCD、SVCD、mini DVD到音乐CD，均无障碍。“Ulead DVD Player”还支持Microsoft DirectX VA（视频加速）和Pentium III SSE/Pentium 4 SSE2优化功能。此播放器还提供了通过捕获设备（如IEEE 1394卡、USB卡、模拟捕获卡和电视调谐卡）进行回放的功能。这样用户就可通过多种设备来查看视频，如DV摄像机、摄像头、电视、VCR等。

在主界面下方还有4个按钮，除其中一个是“信息菜单”外，还提供了3个很实用的功能：“打印光盘纸贴”、“从光盘镜像刻录”、“擦除光盘”。其中“打印光盘纸贴”功能很是全面，文字和图像处理都有专门的选项，对打印机和各种纸型的支持也很不错。

晶合实验室测试联盟



工程师点评

从总体上说，“DVD录录烧3杜比AC3豪华版”是相当不错的一款产品。最初上手简单易用、深入使用则感觉功能丰富、设计上也很人性化。产品在强调DVD刻录的同时兼顾了CD刻录功能，使其在实际应用中范围更广阔。可惜定价较高是其最大的遗憾。

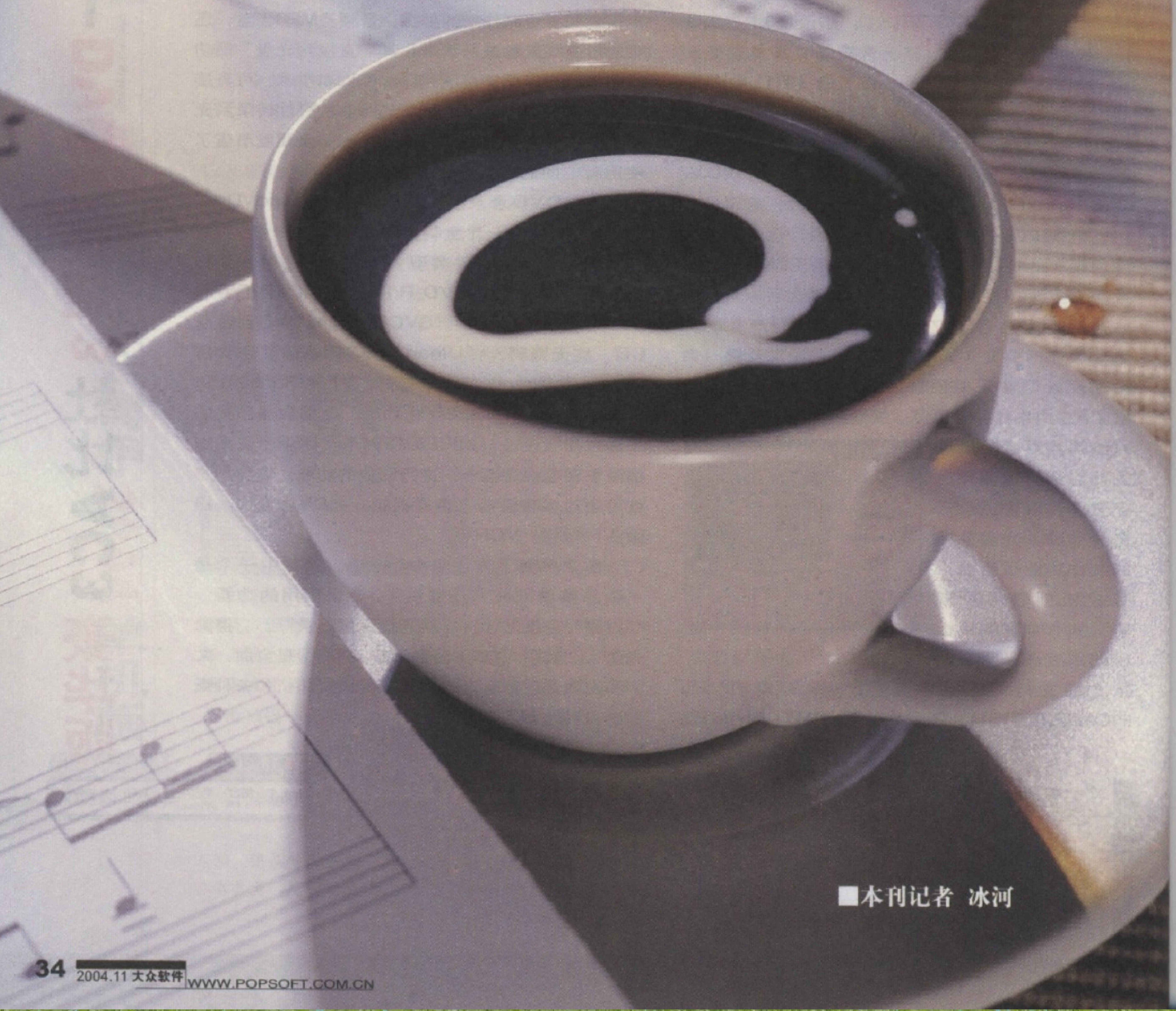
"往往是事情改变人，人改变不了事情。"《无间道》里黑衣墨镜的黑社会老大这样教训不懂事的后辈。

于是无论好人还是坏人，无论挣扎与不挣扎，所有的人都在宿命的道路上越滑越远。那个假扮黑帮的警察，和那个假扮警察的黑帮，在咽下生命的最后一口气时，眼前却都闪过了当初选择另一种身份时擦肩而过的那一刻。也许他们都在想，如果当初不选择这条道路，世界会不会还是这样。

三年之后又三年，三年之后又三年，10年时光转眼就过去了。到底是人改变了事情，还是事情一直在改变人？

被遗忘的时光

中国互联网十周年回顾（下）



■本刊记者 冰河

@阳光灿烂的日子

并不是每个人的互联网记忆都有10年这么长。相信对中国互联网的10年能有很完整记忆的人，不会多于熊猫的数量。互联网在中国诞生之始不是人人都能涉足的乐园，在1996年之前，它仅仅存在于少数高校和学术机构中，内容也仅限于技术的探讨和研究，这就注定了踏入早期互联网的中国网民是一群不同寻常的人，他们也做了很多对互联网影响深远的事情，当然他们的命运也因互联网而改变。也许很多人都还记得那些名字：钱天白、王骏涛、华军、丁磊，张树新……他们中有些人至今仍活跃在中国互联网界的前沿，也有些人慢慢地湮灭在后来繁荣兴盛的互联网民中间。扬名立万也好，默默无闻也好，没有他们曾经锲而不舍的努力，也许现在的互联网就不是今天这个样子。

高春晖就是其中的普通一员。

在网络上高春晖一直是一个很传奇的人，这不仅因为他是一个天才的程序员，更重要的是他很早就意识到网络所蕴涵的力量。建立了自己的个人主页，并结识更多的朋友，这对于现在的网民来说是轻易又再正常不过的事情，但在那个互联网内容一片空白的年代，这无疑是个让很多人激动的创举。试想在那个只有登上每年一度的春节晚会才能全国扬名的时候，你却可以依靠在网络上的描述和表达，让远在万里之外的无数人认识自己、了解自己，是多么不可思议的事情。后来很长一段时间内，学会用Frontpage、Dreamewaver制作自己的个人网页都是刚接触互联网的网民热衷的一件事情。另一个知名网民将这个神奇的现象浓缩成一句口号，叫作“网聚人的力量”，那个人就是丁磊。只是宁波人丁磊比高春晖更具备商业眼光和头脑，他们后来在互联网企业的浮沉际遇，多少也验证了这一点。

在接触互联网之前，高春晖是沈阳地区小有名气的电脑高手，没有参加过高考，却负责开发过高考评卷软件，曾连续获得沈阳市、辽宁省直至全国的职业中学计算机竞赛第一名。“如果当时不遭遇网络，也许后来我就是一个普普通通的程序员。”高春晖后来对记者这样说。

1996年的某一天，在沈阳邮电局柜台的玻璃挡板上忽然贴上了“Internet：Gopher、Archie、Telnet、FTP、WWW……”的招贴画，这是互联网最早的业务宣传广告，事实上不要说邮电局，恐怕沈阳地区也找不出多少人明白这些一半像密码一半像咒语的洋话。但作为程序员的高春晖却敏感地发现了一个新世界。尽管那时的互联网差不多仅仅就是个大论坛，他却在其中找到了众多的乐趣，下载编程爱好者制作的软件，交流程序开发经验，看自己喜欢的文章。1996年7月到11月之间，高春晖一直在朋友的哥哥的公司蹭网。到了12月份，尽管当时的上网费高达15元/小时，但他还是自己买了一个内置的14.4kbps的Modem，并硬着头皮申请了帐号，正式开始了他的网虫生涯。

“那个时候的网络很单纯，主要是由于上网的技术门槛和经济门槛都很高，不说15元/小时的费用令人难以承受，单是调整电脑设置、寻找设定站点IP、申请主页空间需要的网络和软件知识就足以让普通人望而却步。所以上网的都是一些熟悉软硬件和网络的爱好者。这些人在网络上的目的也很明确，就是学习知识，提高自己的技术水平。那个时候我们谁也没有意识到网络所蕴涵的巨大能量，只是当作一个交流渠道而已，和电话没有很大的区别，不过具有电话无法比拟的开放性而已。直到某一天，一个朋友介绍给我一个网址。”

那是一个现在看起来非常简陋的个人主页，但对于习惯了文字界面内容，习惯于16色简单图形符号的人来说，第一次在网络上见到图片和动画特效所受到的冲击是巨大的。虽



然高春晖很快就明白了建立一个自己的个人页面，从技术上对他来说并不是困难的事情，但个人页面在内容上的包容性和传播范围上无限的可能让他激动，同时也萌生了自己制作个人主页的想法。在几个朋友的帮助下，1997年7月20日，他上传了自己的个人主页的第一个版本。内容以软件下载为主。两个月之后访问量就突破10 000人次，又过了一个月，访问量轻松突破20 000人次。从1998年5月初到现在，高春晖收到的mail数量已经超过10 000封。1998年11月25日，根据上海社区网的统计，当天"高春辉的个人主页"页面流量高达90GB。在高春晖将精力转移到电子商务方面的探索时，他的个人主页访问记录已超过了上百万。高春晖也被评为"1998年中国互联网十大网民"。

类似高春晖这样的互联网内容个人开拓者还有很多，华军的下载、王骏涛的电子商务、丁磊的虚拟社区、马化腾的即时通信等，他们依靠各自的才能和构想，将中国互联网的内容从黑白两色的文字界面一点点建设成具有丰富内容的多彩世界。尽管后来这些人在互联网行业的潮起潮落中际遇不同，但若是没有他们的天分、勇气和不屈不挠的努力，我们现在面对的很可能是一个完全不同的互联网世界。而他们所创造的互联网中曾经洋溢的那种平和、温暖、毫无功利性的气氛，已经不适应现在高度商业化的互联网世界，却是每个网民都渴望的环境。理想主义者也许已不容于这个残酷的世界，不过我们依旧要向理想主义者致敬，他们真的改变了一些事情。







激情燃烧的岁月

中国互联网是一个很奇异的大舞台，早期的建设者们拓展并丰富了它，因此它才有后来多姿多彩的内容。随着时光的推移，尽管仍然有很多新的英雄形象崛起于各个角落，但是人们渐渐发现个人的力量再也不会像从前一样，能对互联网的走向产生导向性影响。当然，真正意识到这个问题的时候，互联网已经对充满理想的网民露出了冷酷的笑容。

1998年是中国互联网激情岁月的开始，当年的一个奇迹是率先提出“中国距离信息高速公路还有多远”口号的张树新和她创立的瀛海威。在1998年年初，瀛海威已经成为中国最大的民营ISP/ICP，占据全国各大城市网络接入服务接近80%的市场份额。不过张树新最大的贡献并不是她提供的接入服务，而是她通过“瀛海威时空”网站，明确了早期互联网应用的内容模式，诸如论坛、下载、新闻评论等后来各门户网站必备的基本功能，第一次完整地出现在辉煌一时的瀛海威网站上，以至于很多年后，老网民对瀛海威的记忆不是一个接入服务商，而是一个门户网站。而同期Chinabyte的软硬件资讯、四通利方的中文论坛虽然也红极一时，但作为功能相对集中而单一的网站，给网民的记忆都没有瀛海威如此深刻。后来的评论家在惋惜瀛海威的没落时，认为张树新的失败，固然有对主要服务项目ISP/ICP接入投入不够的原因，但更多要归咎张树新痴迷于自己对互联网内容服务的集成和创新，而不计成本地投入扩张。瀛海威留给中国互联网的，不仅包括互联网内容服务的设计和规范，张树新为了自己的理想，在尚未寻找到可行的商业经营模式之前，不惜代价与资本意志进行对抗而带来的失败教训，也让后来人逐渐意识到互联网不仅仅依靠热情推动，内容的建设与盈利模式的探索也同样重要。人不仅能改变事情，事情也在改变着人。当后人沿着张树新开辟的道路前行之时，这个曾经名动四方的女人却已经基本淡出了网络，虽然经营的业务仍旧包括一个互联通网络公司，但她更多的精力是放在从事金融投资业务的联合顾问投资公司，很少涉及互联网的具体内容。她自己认为，除收电子邮件外，大多数时间她已经与互联网无缘。不知道当初张树新若没有成为互联网的开拓先行者，她现在会不会是千万普通网民的一员，也许这就是互联网带给她的改变。

张树新的离去并未体现出对互联网有太大的影响，至少当时没有表现出来。明白了内容建设的重要，后来人的热情就找到了渲泻的出口。如同张树新提出的“互联网应该是知识和思想流通的渠道”，更多的概念和口号逐渐被“知识英雄”们日新月异地推出来：注意力经济、烧钱上市、B2B、B2C、一小时网络送货……这其中的佼佼者要数创立搜狐的张朝阳和痴心于电子商务的王骏涛。张朝阳作为当时时兴的“海龟”（海外归来留学生）+VC（Venture Capital，风险投资）的创业代表，持续为著名的“注意力经济”理论身体力行，诸如“万丈豪情夜”之类的活动为搜狐集聚了极高的名誉和人气。王骏涛以老榕的笔名在四通利方体育论坛上发表了著名的《大连金州不相信眼泪》之后，顿时成为普通大众所知的网民，显示了互联网时代网络传媒蕴涵的巨大力量。而这起事件涉及到的王骏涛和四通利方（新浪网的前身）则从中得到了不同的启示。当王志东和姜丰年决定将四通利方与华渊网合并为新浪网之后，尽管同样深受当时流行的“注意力经济”影响，他们还是决定选择新闻评论为重要的服务内容，因为这既可以吸引注意力，又可以作为传媒表达自己的观点，控制话语权。依靠新闻服务为依托的新浪网安然度过了后来的互联网寒冬，成为目前中国最有价值的互联网企业。而王骏涛早已意识到互联网在信息传达上无可比拟的优势，决定将他的商业服务复制到网络上来。从8848到igo5.com，再到现在的6688，始终痴心不改。从1998到2000年，王志东、张朝阳、丁磊们作为一个时代的开创者，用自己创造的互联网消费应用模式让网络变得越来越生动。而当时一年一度的“IT英雄西湖论剑”，也让他们找到了“把握天下脉搏，主导未来走向”的英雄感。人的力量改变着互联网，在这段时间体现得淋漓尽

致。而丁磊和王志东从程序员向企业经理人的成功转型，也让高春晖、华军等人摆脱个人网民的身份，投身网络企业的大潮。华军将自己提供下载服务的个人主页重新规整并进行商业化，建立了提供商业服务的华军软件园，并在后来成功地被叶克勇（中华网创立者和总裁）之子，17岁的叶仁浩创办的多来米网站收购。高春晖则北上京城，与金山合作创立了电子商务网站卓越网。后来的卓越网以“小批量、大品种”的服务模式将电子商务做出了真金白银，成为最早一批盈利的电子商务网站。只是此时，高春晖已经与卓越网没有了关系。

逐渐商业化了的互联网开始显示出自身的冷酷，就如同张树新在1998年6月22日遭受的突然发难一样，2001年6月3日，王志东被远在美国的董事会开会决定解除其在新浪网的职务。尽管各个媒体和民间舆论给予了王志东莫大的支持和同情，王志东本人也采用了各种手段挽回局面，但最终这位新浪网的缔造者黯然地离开。而一年前的4月17日，曾经踌躇满志来到卓越网的高春晖也宣布与金山分手。相对王志东离职时变卖的新浪网股份，高春晖甚至发现自己此前与金山签订的股权协议，包括后来签署的期权协议根本就无法兑现。因为卓越一直没有正式注册为一家公司，而是作为金山的IT事业部在运作，当然也就谈不上什么股权。“那时候我刚进入这个行业，还比较理想化，商业头脑比较简单，有很多东西也不太懂，比如股份等涉及自身利益的问题都没有考虑到。到最后IT不做了，自己的理想实现不了，只好退出，结果退出的时候才发现自己什么也得不到。”事后高春晖评论说。

知名IT评论家方兴东在回顾这段历史的时候，对事情变化的原因作出了精辟分析：“当时多数的互联网企业都带有早期个人网站运作遗留的思维定势，过于追求知名度和新业务内容的拓展和丰富，同时领导者也如个人网站的所有者一样，误认为自己对网站具有足够的领导控制权。然而作为商业化合作的产物，网站的真正控制者是投资方董事会，他们追求的就是商业利益。当知名度和新业务不能为网站带来明确可见甚至是可预期的盈利时，站在前台的经理人和隐藏幕后的董事会就不可

避免要产生矛盾。而个人理念与资本意志产生冲突的结果，只能是个人出局。张树新如此，王志东如此，相信未来也依旧会如此。按照商业化的规则行事，这是互联网走向规范成熟的必经之路，因此个人的出局很正常。商业化环境下，个人的才华和创新可能会对互联网产生显著影响，但是真正决定行业未来走向的，则取决于投资者的价值判断趋向，个人在其中只能是一颗棋子。相信后来的互联网从业者也都慢慢明白了这个道理。就如同我们经常对微软采取的市场竞争策略进行抨击，可能在一定程度上影响了微软在中国大陆的经营，但无法从根本上改变微软的压迫式竞争手段。陈胜吴广登高振臂一呼就能改变天下大势的日子，秦朝之后就已经结束了。"

@ 网络弥漫的年代

对于中国互联网商业化本质的确认，让探索者有了更清醒的认识：为互联网提供更加丰富的内容服务从而盈利，是互联网经营的根本目的。在这个目标前提下，尽管中国互联网舞台又上演了一次个人英雄的传奇故事，那就是依靠代理韩国网络游戏《传奇》的上海青年陈天桥，在短短2年之内建立起庞大的网络互动娱乐企业，但已经没有人再认为陈天桥的成功是他个人意志的胜利。即使他凭借强有力的手段渡过了与韩国游戏开发方产生的代理版权纠纷危机之后，知名IT记者刘韧也明确地指出：陈天桥的成功，本质上是因为这个精明的上海人把握住了互联网需要多样化娱乐化内容服务的客观需求。与韩国方面纠纷的暂时平息固然有其个人意志和手段坚决的因素，更多的原因在于作为互联网内新兴产业的代表，网络游戏行业还缺乏足够的法制和商业规则约束，使得纠缠不清的版权官司暧昧地拖了下去，这样的事例未来将很难再出现。而"盈利"作为商业化互联网时代的唯一真理和目的，将是控制互联网行业发展方向的最高指导原则。任何与之相冲突的行为，无论发生在个人还是企业，最终都会被卷入互联网商业的滚滚洪流。除非有行政力量的强力介入，否则这种局面没有出现转变的可能。

网络服务内容日益丰富的结果是互联网迅速大众化，这使得网络对于普通大众的影响以几何级数发展。1997年11月，社科院发布第1次中国互联网发展状况统计报告，网民的数量仅仅为67万，上网计算机29.9万台；而2004年1月14日发布第13次统计调查报告时，网民的数量已经增长到7950万，上网计算机3089万台，在有据可考的7年内增长了100余倍。而其中绝大多数网民都是普通的使用者，他们更多地被网络所改变，而不具有早期网民拓展改变互联网的能力，尽管他们组合在一起就是互联网。

如今的网民在学习工作生活的过程中都能享受到互联网的全方位服务：早上睁眼就要打开电子邮箱收取邮件，学习工作时依靠Google和QQ收集资料和进行沟通，闲暇时可以打开网页看新闻或玩玩网络游戏，即使要闭上眼睛睡觉，也可开着电脑下载。有人尖刻地问如果某一天停电了怎么办，一阵讨论之后得出了一个结论：不能停电。网络已经渗透到网民生活的每个角落。

在采访过程中，很多网民都认为互联网的确深刻影响着社会，大众可以通过自己的选择来改变互联网的走向。但调查中一名读者"红蜻蜓"的来信则表示了悲观的看法，"互联网和网民具有一种奇怪的关系，本质上说没有网民，就不会有互联网的存在，但现在的情况是互联网控制了网民的存在，或者说控制了互联网资源的少数人决定了网民的存在方式。他们

限定了网民行为选择的范围和方向，从而决定了他们能从互联网获得最大的利益。就像我们都喜欢玩网络游戏，但是我们不得不眼睁睁地看着喜爱的游戏一个个被外挂、被私服、被复制刷屏行为引导向一个混乱绝望的境地。我想没有一个玩家希望自己喜欢的游戏走到那个地步，但所有的玩家都没有办法也没有选择，从中获利的厂商苦恼地声称他们也无能为力，那么能决定网络游戏，决定互联网未来走向的到底是谁呢？谁隐藏在其中控制着我们的未来？”

未来掌握在谁的手中？“控制了互联网资源的人”决定了未来的方向，看上去这是个正确的说法，除了政府机构外还有谁具备能力控制互联网资源，这是个难以得出结论的问题。尽管互联网依赖众多网民而存在，但是决定权不在大多数人手中。

“是谁，在敲打我窗，是谁，在撩动琴弦？那一段被遗忘的时光……”

某年某月的某一天，扮黑帮的警察和扮警察的黑帮相遇在一个音响店里，一起坐在沙发上听起了一首老歌。就像歌声所唱的，他们在那个时候都想起了很多已经被遗忘了的时光，包括他们在假扮另一个身份前的日子。不过，曲终人散之后，警察还是警察，黑帮还是黑帮。在互联网世界中很多人都学会了扮演，扮演一个与真实不同的虚拟身份。久而久之他们也难以分清自己到底是谁，是网络造就了自己，还是自己塑造了网络，就像那两个纠缠不清的警察和黑帮。他们一定都有一个明确的未来，他们也知道自己一定能改变一些事情。不过在改变事情之前，他们自己已经被改变，因为他们就是事情的一部分。

中国互联网经过10年道路，已经发展成为一架运作自如的商业机器，网民则是这个机器的组成部分和运转动力。毫无疑问这架机器将沿着实用和盈利的道路运行下去，但是究竟机器会发展成探索未来的太空船，还是毁灭一切的原子弹，现在没有人能看清。也许这需要再经过1个10年、2个10年、3个10年…… P

PC MAGAZINE

2004年05月12日



经常看我的专栏的人都知道，我坚信这一次Google进军股市的IPO行为将搅起更多的泡沫，而这次的泡沫将与以前有根本的不同。尽管与过去网景公司的上市IPO有所不同，Google具有强大的盈利潜力，但他们缺乏将这种潜力转化为预期盈利的能力，而不具备预期盈利的企业，上市IPO募集资金的结果通常都不会太理想。但这次之所以有泡沫的可能，是因为Google聪明地利用了现在的形势，他们目前推出的Blog服务和免费电子邮箱服务同样聚集了众多的使用者。现在，企业上市原始股票的定价，不像过去完全依靠金融机构的评级，大多会受互联网使用者对于企业的期望所影响。虽然金融机构一向持谨慎理性的态度，但在Google强大的使用者人气面前，他们毫无疑问地会过高预期Google的盈利能力。不过在我看来，较长的一段时间内Google并不具备足够强大的盈利能力，这对于刚刚经历过一场灾难的互联网行业来说，并不是好的例子。谁能担保其他的企业不会学习Google的这种做法呢？也许格林斯潘又要抚摸他那头发已然不多的脑袋了，够他烦恼的。

CNET.com

2004年05月11日



苹果公司最终赢得了iTunes音乐播放软件的界面专利权，5月4日美国专利与商标管理办公室宣布了此判决，这为其在飞速发展的互联网音乐播放软件市场的竞争上获得了强有力的支持。作为给公司带来稳定收益来源的一项产品，苹果公司对iTunes非常重视。而iTunes软件所具备的将可播放的歌曲通过数据流的形式传送副本给其他计算机的功能，则为互联网音乐版权的维护带来了很多纷扰。虽然此次专利与商标管理办公室对iTunes作出了有利的判决，但这并不妨碍第九巡回法庭在将来针对iTunes具备的功能对互联网音乐版权可能存在的侵犯而判决其违反联邦法律。毕竟宣布一个产品的专利所有权，和产品本身是否违法，在法律上不具有明确的冲突。苹果公司还需要对此多加小心。

ZDNet

2004年05月11日



分析家和IT专业人士普遍认为，Sun和微软之间的合作并不意味着会改变IT市场的现有格局，但会消除一些令人头疼的问题。两位电脑巨人在今年四月达成的那次历史性的协议所代表的更是操作系统两大阵营在关于鉴定、目录服务和网络服务等相关方面达成了共识。更进一步地，执行Windows和Sun的Solairs的服务器之间也能更好地通信，Sun的StarOffice也将更好地兼容微软Office软件所生成的文档。Sun的首席软件设计师John Fowler表示，今后软件和系统的环境将更加容易融合和匹配，这对用户来说，好处是相当明显的。Fowler补充道，这两家公司曾在很长一段时期内水火不容，而我们就要为Sun产品如何在微软的平台上顺利运行所大伤脑筋，现在我们可用更加直接的方式使两者相互兼容。微软方面的代表仅用一封电子邮件来陈述公司对此事件的观点。此声明将有助于建立更进一步、不同层面的合作关系。但认为两家公司马上就能拿出合作的产品还为时尚早，因为这要取决于不同客户的不同需求。

Tom's hardware guide

2004年05月10日



以设计发烧级电脑系统闻名的厂商Alienware现在瞄上了你的电视柜。该公司近日向外界介绍了其可为你提供全部家庭娱乐方式的最新产品DHS。如果你喜欢拿电脑作为音乐和电影播放器，在大屏幕上欣赏家庭照片，访问因特网，却不愿意把笨重的机箱立在你的电视机旁边，那么Alienware将满足你的需求。Alienware这种新型的可放在电视柜搁板上的DHS产品已开始出售。这款产品很容易被人看作游戏机或DVD机，但事实上，这确实是一台五脏俱全的电脑。该产品使用微软Windows XP Media Center Edition 2004操作系统，使用遥控器进行控制。Alienware的市场经理表示，该产品可在脱离键盘和鼠标的情况下实现操控自如。和普通PC一样，该系统可执行各种应用程序，但Olmsted认为大多数消费者将把这款产品单纯当成一台连接在液晶电视上的家庭娱乐设备。该产品采用希捷的CE系列硬盘，硬盘容量从80G起始。该产品的图形系统选用了ATI的RADEON 9600 XT Ultimate、9800 Pro 128 Ultimate和9800 Pro 256GByte。电视调节和录放功能芯片则采用了ATI的eHome Wonder显卡。这款采用了从P4 2.8到P4 4HT的处理器和256MB内存的产品，售价为1899美元。

编者按： 我们总是在报导计算是如何在改变我们的生活。先别提震荡波和冲击波了，最近办公室两位同事机器接连“EXPLORER.exe产生了错误，将被Windows关闭”，小编我仔细一查，发现二位显然都是中了木马，但两“匹”木马却不相同！五一放假时又被亲戚请去“维修系统”，折腾数小时后终于搞定了一个似曾相识的蠕虫病毒，后来上网一查资料，没想到竟然是一年前那个“爱情后门”（LovGate）的变种——网络病毒就是这样改变了我们的生活！于是和众家编辑商量之后，我们组织了这篇专题……

■策划：本刊编辑部
■执笔：晶合室验室 炎枫

“后杀毒软件时代”的病毒战
——网络病毒手工清除指南

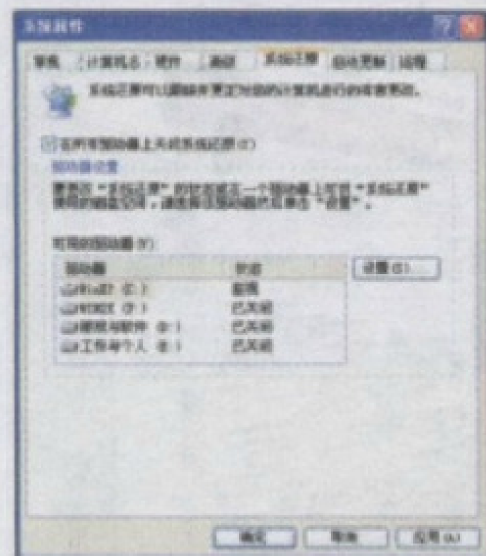


随着宽带的普及，我们开始面对与上个世纪末几乎完全不同的病毒。今年4月26日之后的一个月，大家很少再闲聊CIH，而是开始谈论一款新出的“震荡波”蠕虫病毒，在微软的重金悬赏下，其犯罪嫌疑人很快在德国被捕，但此时“震荡波”已衍生出数个变种。从引导型病毒到文件型病毒，从邮件群发病毒到目前无孔不入的漏洞攻击病毒，新病毒的诞生与杀毒软件病毒库的更新一直在赛跑，显然谁先占领用户的机器，谁就能暂时棋高一着。不幸的是随着宽带普及，今天在地球西边造的病毒很快就传到了地球的东边，无数使用正版杀毒软件的用户开始享受软件厂商“救火队”似的服务。当病毒库还没来得及针对新病毒升级，而你的机器又几乎瘫痪得不能再工作，与病毒面对面的肉搏战看来是不可避免了。本文力图综合多方面的可能性，探索一条基本完善的手工清除思路。首先需要说明的是，本文所提的“网络病毒”与业界精确的定义有所出入，一切最终的损失将通过网络来实现的，包括邮件群发病毒、木马、蠕虫等，均在本文讨论范畴之内。此外本文主要以WinXP系列为例讲解，其他操作系统用户可以参照其进行操作。

一、准备工作

尽管我们讲的是手工清除病毒，但这种杀毒方式费心费力，如不是为了学习或研究，还是应当尽量避免。首先应当尝试用手头有的杀毒软件清除病毒，但往往在已经感染的情况下杀毒软件不易奏效，此时可采用以下步骤：

1.关闭系统还原，取消所有的共享。为防止系统还原所做的备份中带有病毒，需要将所有盘的系统还原取消，方法是在右击“我的电脑”选择“属性”，进入“系统还原”标签，选定“在所有驱动器上关闭系统还原”（图1）。至于取消共享是为增加安全性及彻底杀毒，如果你怕遗漏哪一个共享，可选择“开始”菜单→“运行”，输入“regedit”并回车，在打开的注册表编辑器中找到“HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\ControlSet001\Services\lanmanserver”，将子项“Shares”、“Shares\Security”中的所有键值清除，同时为阻止系统自动共享各磁盘根目录，还需将子项“Parameters”下的“AutoShareWKs”键值设为“0”。


图1

2.升级病毒库到最新版本，并更新系统补丁，堵塞系统漏洞。由于这两个步骤都可能要联网操作，而中了病毒后很有可能会在这段时间中造成个人资料的泄漏，如果你比较在意这一点，我们建议这个过程采用WinXP带网络的安全模式+自带防火墙，这样可以有效提高安全性。具体方法是重启机器，在BIOS检测之后按F8键，选择菜单中的“带网络连接的安全模式”进入系统（图2）。系统启动完毕后将网线/拨号电话线拔掉，在桌面“网络邻居”上点右键选择“属性”，在打开的“网络连接”界面上找到你当前正使用的Internet连接（图3）；在其上点右键选择“属性”，选择

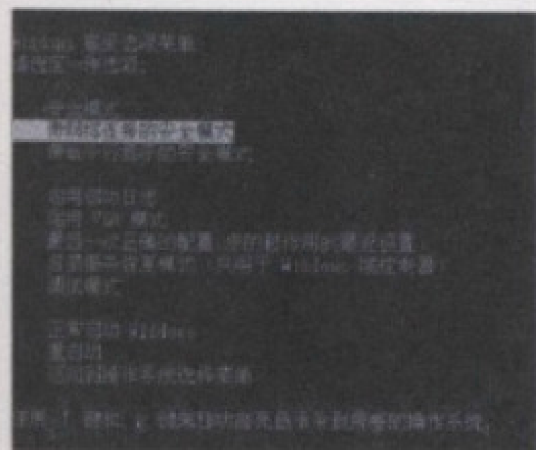


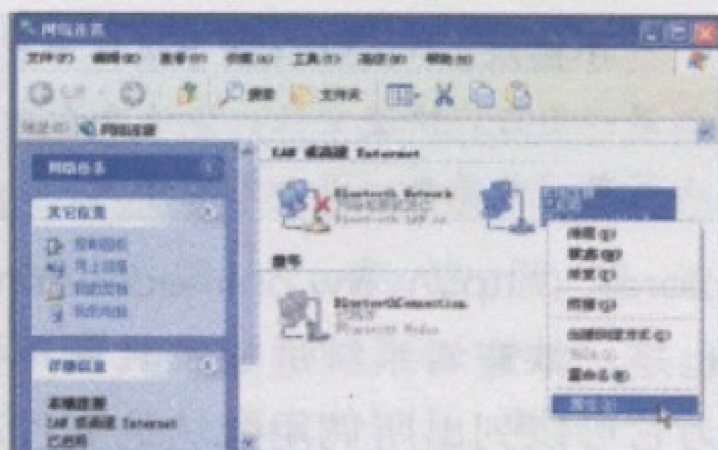
注册表被锁怎么办？

注册表不能使用可能存在3种情况，一是Regedit.exe被替换，但WinXP下因有文件保护功能，这种情况基本不可能发生；二是注册表被锁，这种情况请用记事本输入以下“代码一”内容并存为.reg文件，双击其并确定即可解锁（前提是使用管理员或管理组帐户）；三是所有EXE文件均不可能执行，此时请同上处理，只是输入内容改为“代码二”。

代码一
```
REGEDIT4
[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\System]
"DisableRegistryTools"=dword:00000000
```

代码二
```
REGEDIT4
[HKEY_CLASSES_ROOT\exefile\shell\open\command]
@="\"%1\" %*"
```


图2


图3

弹出界面的“高级”标签，勾选“通过限制或……”（图4），确定后即打开了WinXP自带的防火墙。完成软件设置后将刚才拔下的网线/拨号电话线插回，重新连网。用杀毒软件自带的升级功能完成病毒库升级，之后点击“开

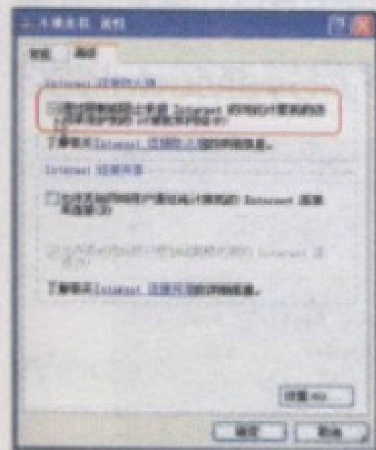

图4



图5

始”菜单→“Windows Update”，按向导升级补丁，选择补丁时可以有所取舍，但至少应将所有的安全更新补丁选上（图5）。

3.重启系统按F8选择安全模式进入系统，使用杀毒软件进行全面扫描，如果你所中的病毒不是特别新，一般情况下较好的杀毒软件应当能查找出来。假如仍然出现查到病毒却无法清除的情况（非常少见），建议用杀毒软盘启动系统进行查杀。这里有一个NTFS分区的问题，一些杀毒软件（如瑞星2004）的软盘杀毒模块已经内嵌了对NTFS的支持，如果不支持，可以使用NTFS For DOS这款小工具（http://soft.tr163.cn/down.asp?id=312&no=1）。

若使用以上方法均不能奏效，或者杀毒效果并不理想，那就只好暂时将杀毒软件抛在一边，赤膊上阵了，但即使是手工清除，步骤1和步骤2中的更新系统补丁仍是必要的。

如何阻止系统关机

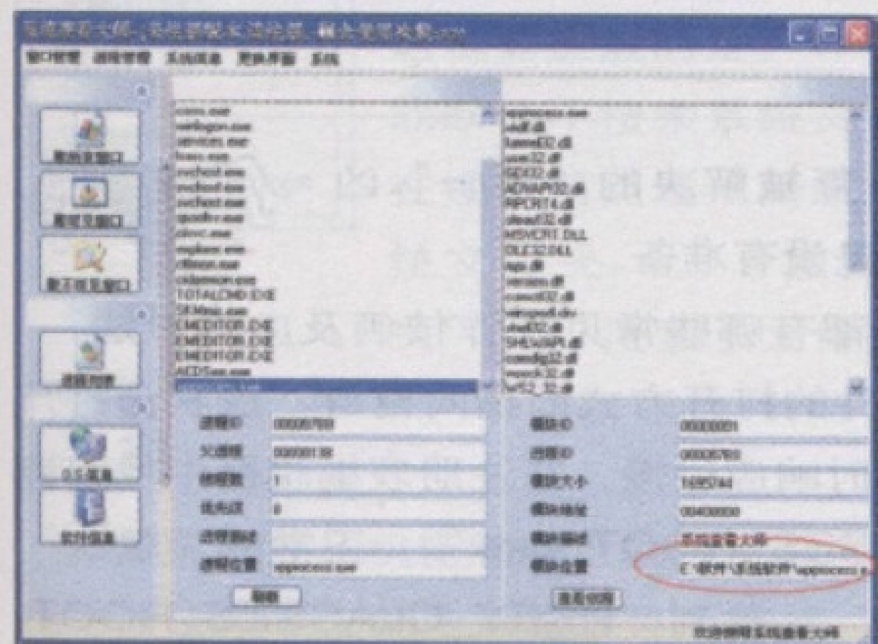
“冲击波”与“震荡波”病毒均会导致系统必要服务停止响应，二者都会使操作系统在60秒钟后强行关机，如果你的计算机正在关机倒计时，可立即选择“开始”菜单→“运行”，输入“shutdown -a”并回车，这就可以终止正在进行的关机周期。

二、是谁启动了病毒？

病毒的设计方法各有不同，如果你感染的不过是简单的病毒，可能一步就可到位，否则可能需要多个回合才能彻底清除，但无论如何，首先我们要找到是谁启动了病毒，也就是说谁在系统启动时就将病毒载入了内存。

1.确定可疑进程

通过Windows自带任务管理器固然可以查看到当前内存中的进程，但其功能颇为有限，我们需要一个可以查看系统进程详细信息的软件，这里推荐国产软件“系统查看大师”（http://www.sinotransxm.com/wind/xpprocess.exe）。为了找到病毒最初启动位置，我们需要重启系统，待所有系统装载工作都完成之后再运行该软件。点击软件主界面上的“进程列表”，可将当前所有进程列出（图6），图中左窗口为进程列表，右窗口为该进程所调用的模块列表，两个窗口下方都给出了所选定项目的详细信息，当在右窗口选择第一项时，右下方能看到启动当前进程的程序的详细位置。通过对所有进程的逐一查看及对照，你很快就能缩小“嫌疑犯”的范围，不用担心误将系统进程怀疑为病毒进程，因为如果你所选定的是系统进程（其实就是由系统服务所启动的进程），则右边窗口不会列出其调用模块的


图6

详细信息（当然并不是只要系统服务所启动的进程就是安全的，这个我们会在后面继续分析）。注意这个过程中尽量不要启动其他进程，如果要使用浏览磁盘文件，请尽量通过附件中的资源管理器来完成。

2.找到病毒的启动位置

通过上述方式，应当基本能确定病毒是哪一个了，即使还有嫌疑犯，数目也应当相当少了。下面我们来看这个进程到底是如何进入内存的，可查找以下可疑位置（以下简写“HKEY_LOCAL_MACHINE”为“HKLM”，“HKEY_CURRENT_USER”为“HKCU”）：

（1）注册表中“HKLM\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run”下的所有键值；

（2）注册表中“HKLM\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\ RunServices”下的所有键值；

（3）注册表中“HKCU\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\ Run”下的所有键值；

（4）注册表中“HKCU\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\ RunServices”下的所有键值；

（5）注册表中“HKLM\Software\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Windows”下的“run”和“Load”键值；

（6）注册表中“HKCU\Software\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Windows”下的“run”和“Load”键值；

（7）“开始”菜单→“程序”→“启动”中的项目。

注：若是Win9X系统还需查看C:\autoexec.bat、C:\config.sys、Windows系统文件夹下win.ini、system.ini、Winstart.bat中有无可疑项目。

通过与上一步可疑进程的对照，应当很快能找到病毒启动的位置，需注意的是检查要全面，不可因为查到了一处就不再看剩下的位置。不过这个方法有可能漏掉从系统服务启动的病毒，因此还需简单查看一下已启动的系统服务。在“运行”对话框中输入“services.msc”，回车后打开服务列表，在列表中找到状态为“已启动”的项目，双击其查看详细信息，重点1是查看“服务名称”和“可执行文件的路径”（图7）。如果该服务以svchost方式启动（路径处显示为“……\svchost.exe……”字样），即其主体是一个DLL文件，为了查看其信息，需要在注册表“HKML\SYSTEM\ControlSet001\ Services”下查找与其服务名称相同的子项，查看其下“Parameters”的“ServicesDll”键值，即可找到运行的主体。但这种方法需要了解WinXP自身所启动的服务，这里给出微软官方给出的服务列表以便对照：http://www.microsoft.com/technet/prodtechnol/windowsserver2003/technologies/management/svrxpser_7.mspx。

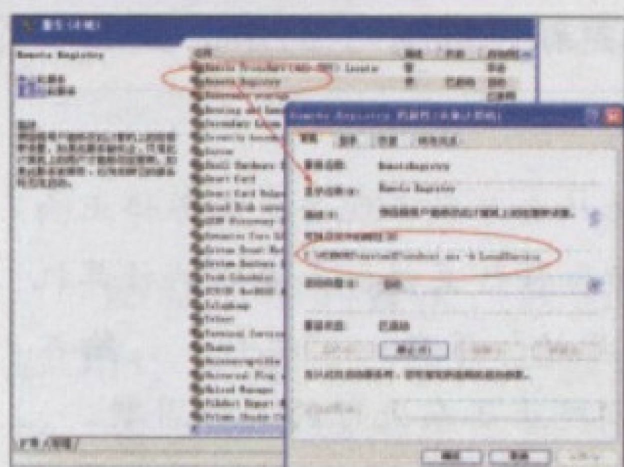


图7

3.找出病毒进程的配合模块

通过以上两步，应当可以锁定病毒所使用的进程，在初步清除之前，我们还需要确定它们是否有调用其他配合文件，以便清除时不要留下垃圾。这里使用Process Explorer（http://www.onlinedown.net/soft/19289.htm），这也是一款查看系统进程及其调用模块的软件，使用它是因为它可以列出所调用模块的制作商。在其主界面上方选定可疑进程，选择菜单“View→Lower Pane View→DLLs”，下方即列出该进程所调用的文件（图8），文件列表很长，其实只需特别留心其中厂商不属于“Microsoft……”的，特别注意那些没有描述文字（Discription）和版本号（Version）的DLL文件。用这种方法，很快就能找到病毒的其他部分。例如图8中，我们很快就找到了名为Run32.exe的木马进程调用了SysModule32.dll的模块，一会儿清除时别忘了一同去掉。有一些少见的病毒以DLL为主体，将自己内嵌在一些系统进程之下，用这种方法也可找出来。

> **小提示：** WinXP注册表编辑器有收藏功能，建议将常用键值收藏以便日后快速定位，方法是在左窗口选择注册表项，然后点击菜单“收藏夹→添加到收藏夹”。

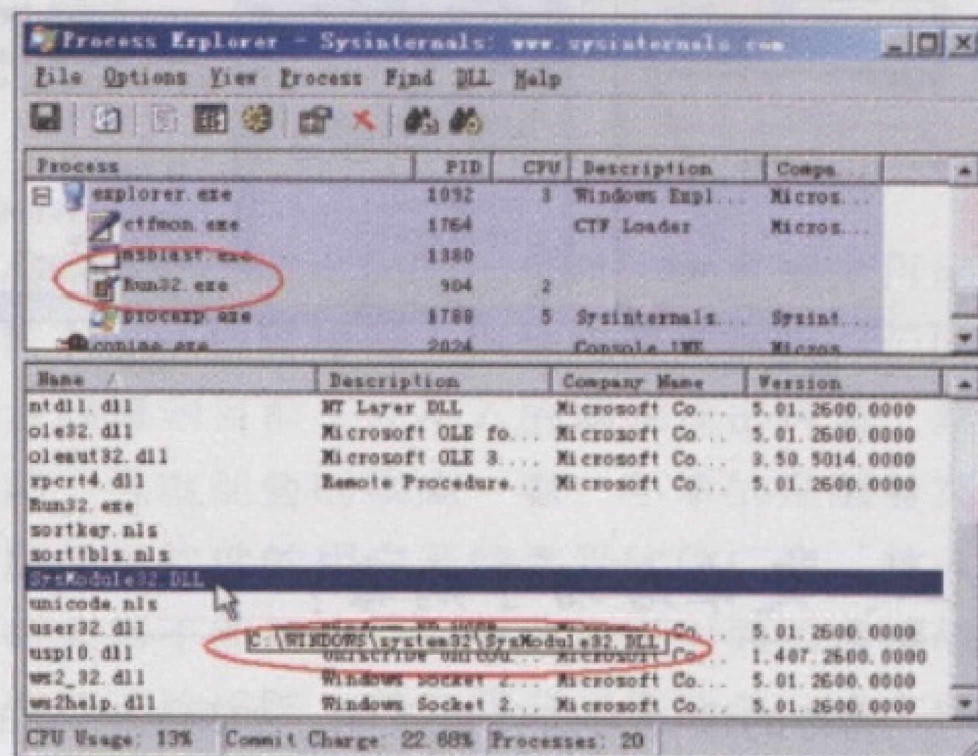


图8

三、初步清除病毒

找到了病毒的启动位置及配合模块，就可以进行初步清除了。重启系统，并在启动时按F8键，选择“安全模式”进入系统。清除病毒文件、将注册表中的启动位置、启动组中的快捷方式删除，如果是由服务启动的，还需将相关服务删除。方法：在注册表编辑器中找到HKLM\SYSTEM\ControlSet001\Services，将相应的服务器键值删除，如果是Svchost.exe启动的，还需在HKLM\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\SvcHost中，找到包含该服务名称的键值，双击后将服务名称从列表中删除（图9）。这个过程中需要注意两点：删除病毒体时尽量使用资源管理器而不要通过“我的电脑”，如果你对命令行很熟悉，则用“带命令行的安全模式”进入系统进行删除更好。

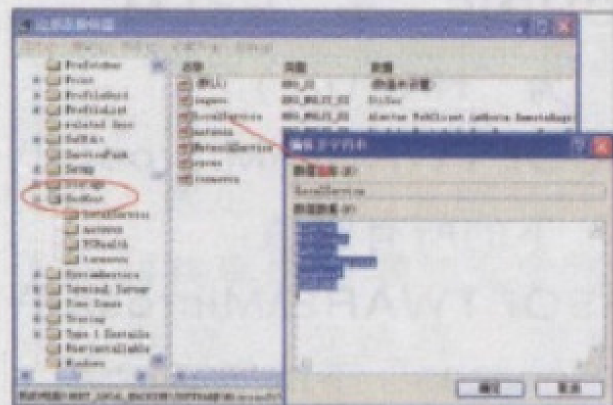


图9

> **小提示：** 如果你在资源管理器中看不到病毒文件，请点击菜单“工具→文件夹选项”，在“查看”标签页中将“隐藏受保护的操作系统文件”取消，选择“显示所有文件和文件夹”，必要时将“隐藏已知文件类型的扩展名”取消（图10）。

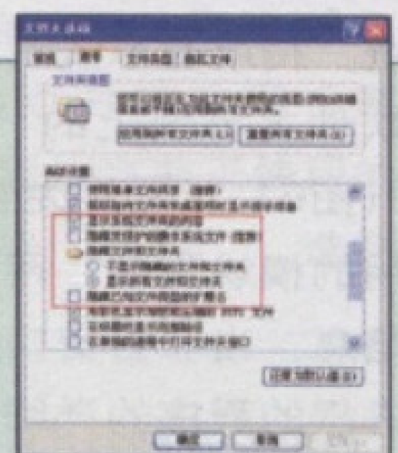


图10▶

四、第二和第三凶手……

初步清除后重启系统进入正常模式，此时如果病毒设计并不复杂，只要做些善后工作就行。但往往是清除了某个病毒，操作计算机一段时间后，病毒又出现了。因此在初次清除后，操作PC时需特别注意有无异常的响应，若是点击某个图标后，响应过程长于正常时的操作，并且鼠标呈长时间沙漏等待状态。出现这种情况时应立即检查任务管理器，查看病毒的进程是否又重新出现。病毒阴魂不散，除了“第一”凶手，一定还有“第二”、“第三”凶手，它们暗中藏匿，必要时出来恢复被解决的“第一”凶手，好在我们也不是没有准备。

先来看看病毒都有哪些常见狡诈伎俩及应对方法：

1.修改EXE文件的打开方式而指向自身，症状为打开任何一个EXE文件时响应过慢。在注册表编辑器中找到键值“HKEY_CLASSES_ROOT\.exe”，正常的“默认”键值应为“exefile”，找到“HKEY_CLASSES_ROOT\exefile\shell\open\command”，正常的“默认”键值应

当是 “"%1" %*”。

2.修改常见文件的打开方式，症状为打开某种类型文件时响应过慢。文件文件.txt、批处理文件.bat、屏保文件.scr都是经常被修改的对象，在注册表的“HKEY_CLASSES_ROOT”下分别找到“.txt”、“.bat”、“.scr”，其正常的“默认”值应分别是“txtfile”、“batfile”、“scrfile”，而“HKEY_CLASSES_ROOT”下的“txtfile”、“batfile”、“scrfile”下，“shell\open\command”的正常“默认”值应分别为“Notepad.exe”、“"%1" %*”、“"%1" /S”。

3.在磁盘根目录下放置Autorun.inf，并在此文件中加入“Open=某病毒执行体”代码，症状为双击磁盘符响应过慢，有时甚至不能打开磁盘。此时应当用资源管理器打开该磁盘，删除其下的Autorun文件，并同时清除Autorun文件中指向的病毒文件。

4.在注册表“HKCU\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Mountpoint2”下增加随Explorer启动的键值，症状为双击“我的电脑”时响应过慢。此时应查找Mounpoint2下各子项是否有Autorun子项，如发现指向的是病毒应予删除，同时删除其指向的病毒。

5.修改IE主页，使其指向带毒网页。此时不应打开IE，而直接进入“控制面板”，双击“Internet选项”，将主页改回。如果Internet选项中某个修改区域呈灰色，此时应在注册表中HKCU\Software\Policies\Microsoft\Internet Explorer\Control Panel下将相应项的键值删除或改其值为0。

注意：上述所有应对方法最好都在安全模式下进行，同时别忘了按上述第三步彻底清除重现的“第一”凶手。

如果你所感染的病毒以上方法都没有使用，你应当感到兴奋了，因为这个网络病毒要么是捆绑到某个可执行文件上，要么就是采用了新的方法。要查到其也并不困难，但关键是要找到让病毒死灰复燃的那个过程，这个过程一般是响应缓慢，有时还有出错对话框。好在这个过程一般是可重复的，我们可用专门的工具来记录这个过程，笔者经常使用的是EnumProcess（http://www.filseclab.com/download/EnumProcess.zip）。在运行该软件时请关闭所有窗口，并尽量将系统托盘处图标所对应的程序退出。之后双击启动EnumProcess.exe，软件会弹一个窗口（图11）。重复异常过程的操作，响应过程结束后将EnumProcess的窗口关闭，这时在该EXE文件的同一目录会出现一个日志文件Process.log。用记事本打开此文件，发现其中记录了几个时间点的进程列表（图12），这都是进程发生变化时被记录下来的。对比不同时间点的记录，应当很快就能找到中间“秘密”启动随后又立即关闭的“神秘”程序了，这个无疑就是病毒暗中藏匿的“第二”或“第三”凶手了。

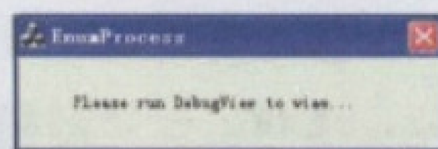


图11

之后重启到安全模式下，首先按上述第三步彻底清除“第一”凶手，同时在注册表中按“F3”键全面搜索“第二”或“第三”凶手，视情况将其修改或删除。

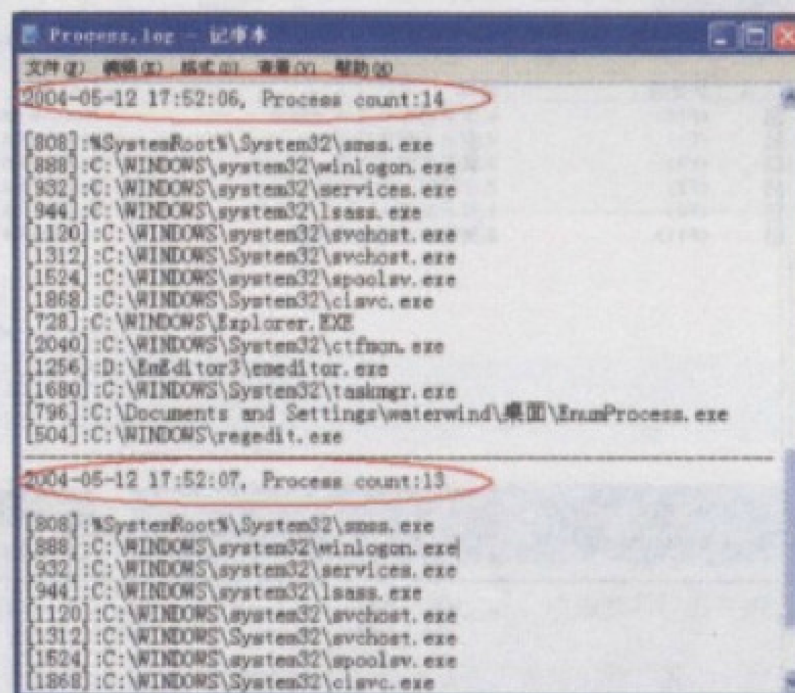
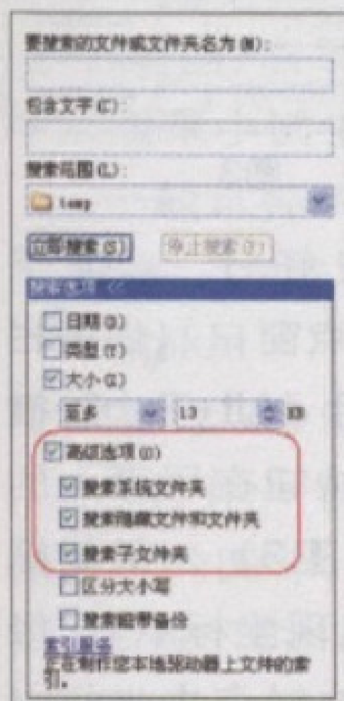


图12

五、善后事宜

有些病毒会将病毒体四处复制或留下其他垃圾，同时在上述清除“帮凶”时也可能漏过了配合其的模块文件，因此杀毒之后有许多善后事宜需处理。当然，这个“善后”实际上应当是在清除病毒之前进行。我们用的方法就是搜索与所有病毒文件创建日期或大小相同的文件，并对搜索结果进行判断，将确定无疑的文件删除。这里要提醒的是，WinXP自带的搜索功能默认不搜索系统文件和隐藏文件，需在搜索前点选“高级”，确认“搜索系统文件夹”、“搜索隐藏文件和文件夹”、“搜索子文件夹”都被选上（图13）；另外这个搜索功能还不能搜索确定文件大小的文件（而只能通过“至多”或“至少”来选择），建议大家使用另外的工具来搜索，笔者常用的是Total Commander（参见本刊2004年07期相关文章）中的搜索功能（图14）。


图13

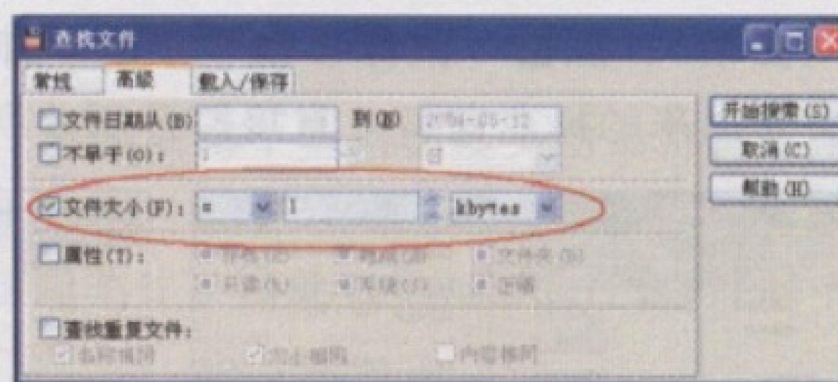


图14

如果还是不放心，建议过一段时间后升级你的杀毒软件，重新对全系统进行扫描，如果从杀毒软件官方了解到有专杀工具，那更要下载回来查杀一番。

总结

如果不是从机密和企业的角度来考虑，网络病毒对个人造成的损失并不如其他病毒，同时清除起来也可以使用手工配合杀毒软件的方式，因此如果不幸中招，也无须太过惊慌，定下心来体会一把“后杀毒软件”时代有惊无险的杀毒历程！

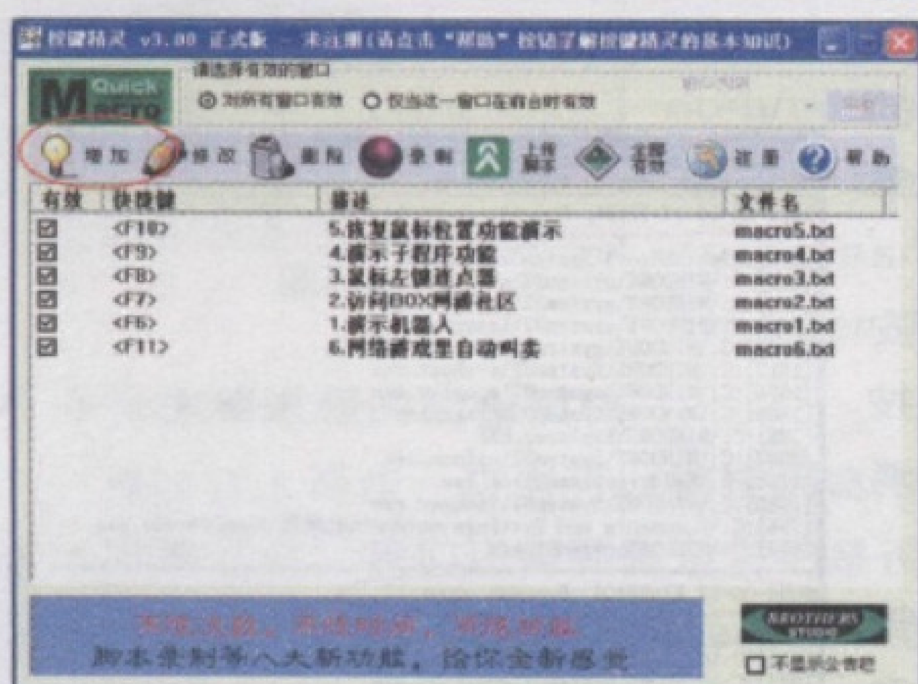
（感谢赛尔安全实验室提供的病毒样本。）

这里所谓的“批处理”，即一般软件中被称为“宏”或“动作”的功能，是指将一系列操作按一定顺序集合在一起，之后只要使用一个命令即可顺次完成所有动作。由于微软Office文档中历来有“宏病毒”的隐患，不少计算机用户一听到“宏”，不是敬而远之，就是感到神秘异常。其实“宏”或“动作”既不复杂难用，也不一定与病毒相关，相反，如果能灵活使用，不仅会给日常计算机使用带来不少方便，有时还能增添许多乐趣。笔者以下将举例说明。

养兵一时，用在千日
——软件中的“批处理”

■内蒙古 吕子路

一、用按键精灵增加登录次数


图1

在网上生活惯了，有时出于某种想法或者干脆是恶作剧，希望大幅度增加某个登录次数或IP限制不严格的投票次数，甚至有时想增加某个点击数。当然手动来做也能实现，却相当费时且无味，这里不妨用按键精灵来实现。这是一个记录鼠标动作的软件，其使用方法恰好可作为初学“批处理”的教本。

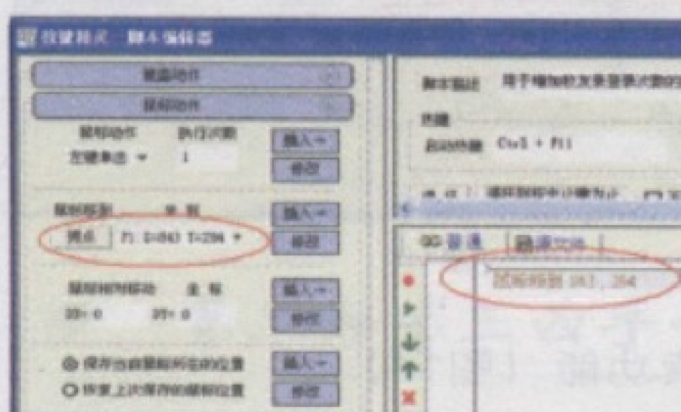
这里以增加笔者在某个校友录的登录次数为例说明，我们只需用“按键精灵”记录下“登录→注销”这个过程中的一系列动作，再多次用其重复这一系列动作即可。不过在记录动作之前，需要清晰地将整个操作过程理顺，包括点“登录”后出现下一个页面所用的延迟时间（视计算机配置会有不同）等细节。经整理后，笔者确定了以下的过程（这里的前提是已经登录到校友录界面）：点击“注销”→延时2秒钟→点击“重新登录”→延时2秒钟→定位用户名文本框→延时1秒钟→输入用户名→定位密码文本框→输入密码→延时1秒钟→点击“登录”→延时2秒钟（之所以在输用户名前延时是软件的需要，实际上也可设为延时1毫秒）。下面来看如何用按键精灵来记录。

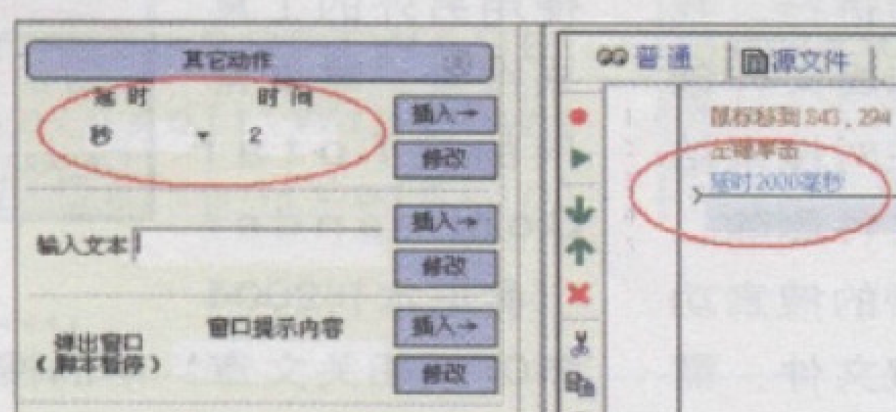
在软件的主界面（图1）上点击“增加”按钮新添一个记录脚本，在弹出窗口中点击展开左边的“鼠标动作”（图2），点击“鼠标移到”下的“抓点”按钮。不必理会弹出来的抓点窗口，直接打开刚才所说的校友录窗口，

图2

图3

将鼠标移到“注销”按钮上，按下“Ctrl+Alt+1”，此时回到抓点窗口（任务栏目上没有此窗口的按钮，可用“Alt+Tab”键切换），发现已将“注销”按钮在屏幕上的坐标位置记录在坐标点1中（图3）。关闭抓点窗口回到脚本编辑窗口，发现坐标点1已经出现在“抓点”按钮之后，这时点击坐标点后的“插入”按钮，右边的编辑器中出现了“鼠标移到843,294”的语句（图4）。接下来将“鼠标动作”设为“左键单击”，执行次数为“1”，并点击其后的“插入”，编辑器中新添“鼠标单击”语句。对照前面的操作过程，此时已完成注销，需要延迟2秒。于是点击展开“其它动作”，将“延时”设为“2”，并点击其后的“插入”，编辑器新添“延时2000毫秒”语句（图5）。


图4


图5

下一个过程是“点击‘重新登录’→延迟2秒钟”，依照上述方法再做一遍即可。接下来输入用户名和密码需要用到键盘，我们看如何用按键精灵来处理（在输入框中输入之前，需要抓点并点击定位，这里不再详述）。在如图5

的“输入文本”处填入你的用户名或密码，点击后面的“插入”即可添加语句“输入文本***”。

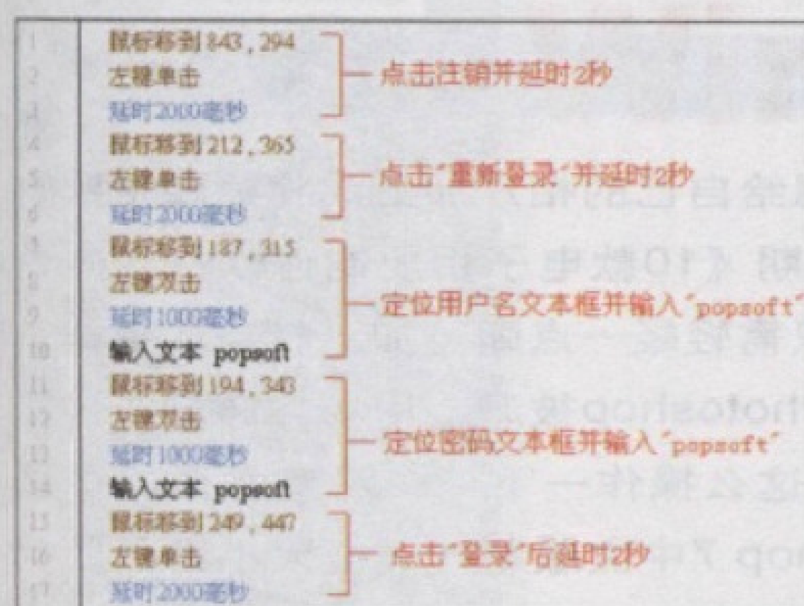


图6

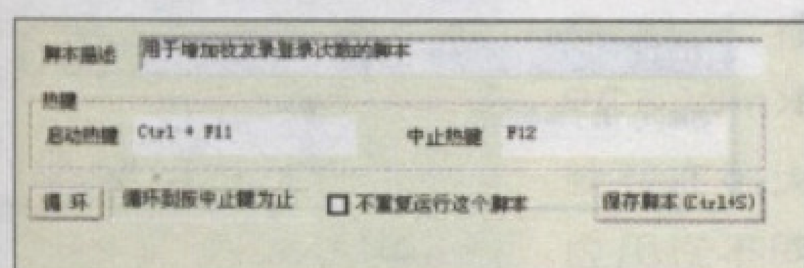


图7

之后的过程皆可依照上述方法记录，最后得到完整的动作脚本（图6）。仔细检查无误后（如果事后发现有误也可双击主界面的相应脚本名进入编辑窗口修改），在左上方添加此脚本的描述及启动热键（这里设为“Ctrl+F11”，并设定循环次数或干脆一直运行直到用户中止（图7）。保存脚本并退出编辑窗口后（不要关闭按键精灵），回到校友录登录后的窗口，按下“Ctrl+F11”，接下来就等着登录次数狂涨吧！对了，别忘了默认的中止热键是“F12”。

按键精灵的录制及脚本编程功能

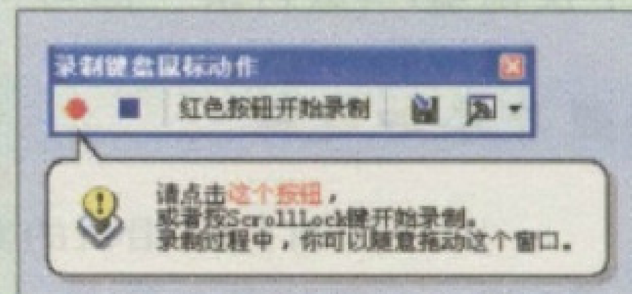


图8

初学按键精灵的用户可通过点击主界面上的“录制”打开录制功能（图8），将会使得操作的录制更为简单，但最后生成的脚本有可能带有一些不必要的动作，因此录制完成回到脚本编辑窗口后可能需要进一步编辑。在脚本编辑器中还有“源文件”标签，点击进入后可像编程一样对脚本进行编辑（图9），并且可使用简单的编程控制语句（如判断、分支等），有兴趣的朋友不妨对照用户指南尝试使用。



图9

二、用EmEditor去掉硬回车

如果你上网时经常拷贝大量文本并转贴，一定会碰上一件很烦心的事情：有些拷贝得到的文本每一行末（不仅是段末）都有硬回车，当你贴到另一个地方时，由于新地方行宽不够，就会出现行末参差不齐的情况（图10：蓝色向下的箭头为硬回车）。追求完美的用户多半会在文本编辑器将这些硬回车一个一个地去除，若文字量很大，这实在是一件很累人的工作。但既然只是“重复性劳动”，我们来看看能不能用“批处理”来解决。

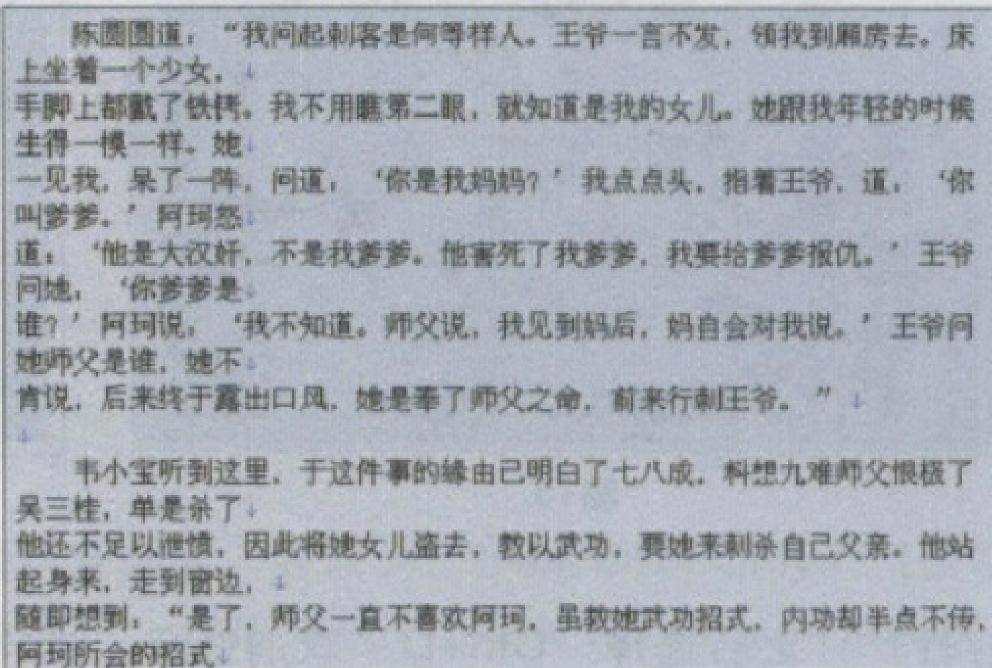


图10

首先要寻找一款能使用宏的纯文本编辑器，EmEditor和EditPlus都是不错的选择。EmEditor更适合一般文本编辑，而且新的4.0版终于可以保存宏了（参见本刊2004年07期《工具快报》），这里就用其中文版来小试牛刀。

一般这种情况下，段与段之间都会有空行（如果实在没有可进行全文替换，将段前两个空格替换为回车符再加两个空格，方法参见后文）。因此我们采用以下步骤：将空行处（即两个硬回车）替换为某个特殊文本串（如“acegikm”）→将所有硬回车替换为无→将特殊文本串替换为空行（即两个硬回车）。因此在EmEditor严格按以下操作进行（录制过程中最好不要随意按其他键）：

1.打开一个需要处理的文档，点击菜单“宏”→“开始/停止录制”，这时若将鼠标移至文本处，箭尾会跟着一个摄像机的图标，表示已经开始录制宏。

2.按“Ctrl+H”快捷键打开替换对话框（图11），查找“\n\n”（“\n”表示一个硬回车），替换为“acegikm”，之后点击“全部替换”。

3.将“查找”处的文本改为“\n”，“替换为”处置空，点击“全部替换”。

4.将“查找”处的文本改为“acegikm”，“替换为”填写“\n\n”，点击“全部替换”。

5.关闭替换对话框，点击菜单“宏”→“开始/停止录制”，停止录制宏。

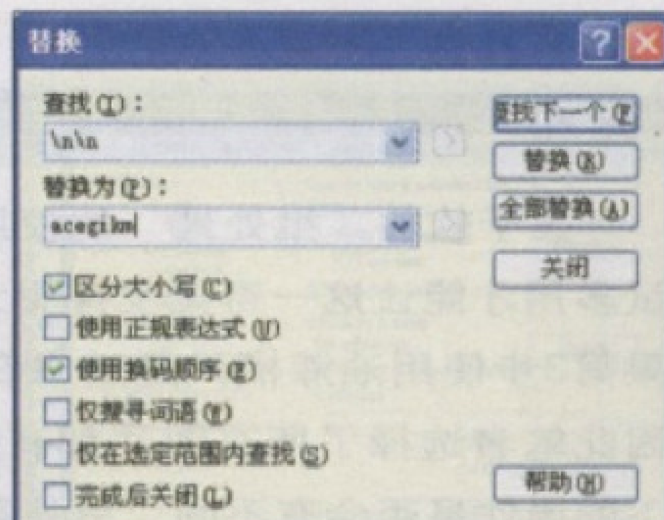


图11

这样当前的文档即已处理好，而我们的目的是“养兵一时，用在千日”，因此将这个宏保存下来供以后使用。点击菜单“宏”→“保存”，选择文件名和保存位

置，软件会将当前录制的宏保存为js或jess文件，下次使用时只需点击菜单“宏”→“选择”，在弹出对话框中找到相应文件，之后按下快捷键F4运行宏，即可一次到位。

三、用 Photoshop 给照片添加边框

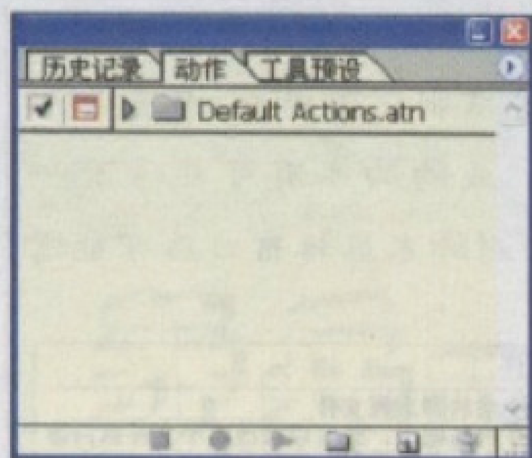


图12

如今拥有数码相机的家庭越来越多，许多用户都想给自己的相片加上或朴素或别致的相框。一些软件如Turbo Photo（参见本刊2004年09期《10款电子相册制作软件横向评测》相关内容），已经将这个功能做得比较人性化，只需轻轻一点即可加上特定的相框。但很多用户还是想做一个专属自己风格的相框，于是Photoshop被派上用场，通过各种复杂的操作终于得到一个满意的相框。如果每张照片都这么操作一下……没有关系，试试Photoshop的“动作”功能。以下笔者将使用Photoshop 7中文版制作一个大小为画面的1.5%、透明度为85%的简单白色相框，并将此过程记录为一个“动作”。

1.用Photoshop打开任意数码相片，点击菜单“窗口”→“动作”打开动作面板（图12），点击右下方的文件夹图标新建一个自己的动作序列（图13）。之后点击动作面板下的新建图标新建一个动作，放入刚才定义的动作序列，并给其指定一个快捷键（如“Ctrl+F11”），这里将其命名为“加白色边框”（图14）。确定后动作面板下方的录制按钮由黑变红，表示已经开始录制。

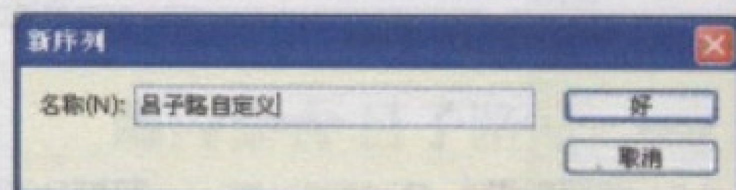


图13

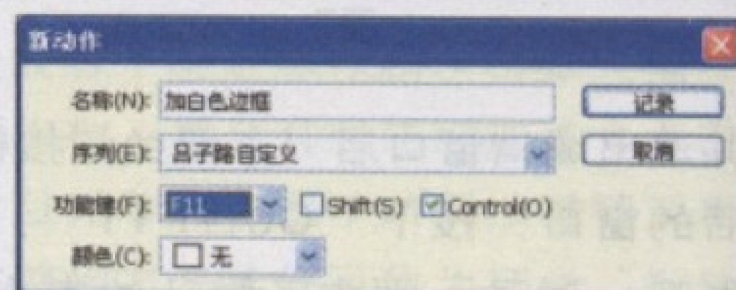


图14

2.按“Ctrl+A”选定整个图片，点击菜单“选择”→“变换选区”，在上方的工具参数栏将宽度W和高度H均设为“97%”（图15），双击图片确定。点击菜单“选择”→“反选”，选择周围3%的区域。



图15


图16

3.将前景色设为纯白，点击油漆桶工具，将上方参数栏中的不透明度设为“85%”，容差设为“255”，尽量在图片的左上方点击（这是为了保证这个动作对不同大小图片的兼容性），之后选择“Ctrl+D”取消选择。这样就得到了一个简单的边框（图16）。

4.点击菜单“文件”→“另存为”，设置存储参数随便将其存为某个文件即可。这时找到刚才打开的“动作”面板，点击结束图标■完成记录工作。到这里所有动作已经记录下来，可以展开向右的小三角形查看详细信息（图17）。在这里注意需将最后一步“存储”前的方框选中，以便保存时会跳出对话框让你选择文件名。

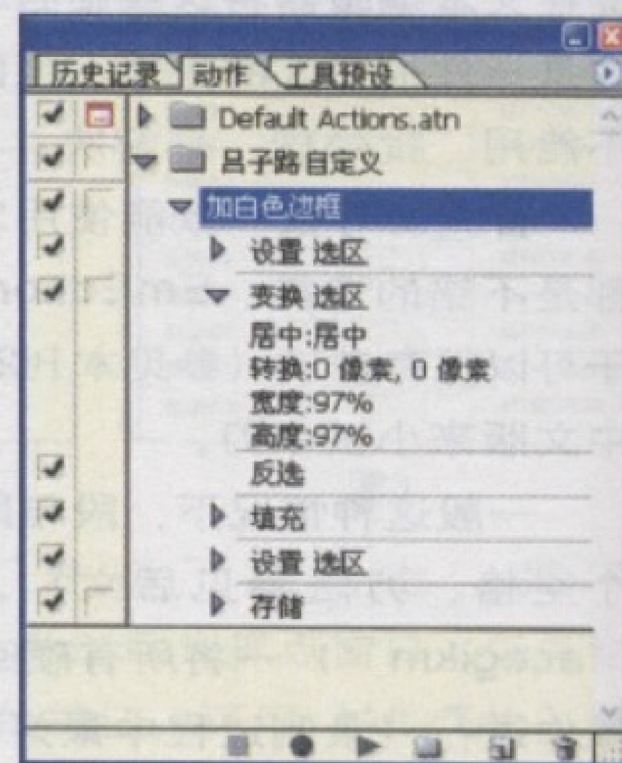


图17

以后需要再加相框时只要用Photoshop打开图片，然后“Ctrl+F11”即可收到成品了！

结语

关于软件“批处理”的使用读者可以灵活运用，不要拘泥于本文所举例子，更不要拘泥于本文所提到的软件，多试多用才能让这一奇招发挥更大的功用。不过使用批处理时对考虑问题的全面性有一定要求，以上述第三例来讲，如果第3步使用油漆桶只是随意在图片上点击，Photoshop记下的点击位置可能在另一张很小的图片上根本就不存在，因此笔者选择了所有图片都有的左上点位置（坐标值接近于0,0），故若实际应用中出现错误时应仔细查找不同情况下的操作是否会有不同。另外真正复杂的批处理实际上与程序设计是相通的，例如微软Office中的宏就是很好的例子，但愿这篇文章在这方面能起到抛砖引玉的作用。P



WinXP系统万能克隆备份

■广东 GZ

对于Norton Ghost的使用绝大部分计算机玩家都耳熟能详了，Ghost备份能快速还原操作系统以及相应安装的应用程序，将操作系统备份一次便可方便快速地装机。不过这是对一台PC和WinXP以前的系统而言，如果你使用的是WinXP或拥有多台不同配置的PC，Ghost还原就存在很大问题。如果是多台PC，由于WinXP对硬件配置的严格检查，一台PC的备份无法应用在不同硬件配置的其他PC上，勉强还原后也几乎无法正常启动，因此必须为每台机器都使用Ghost备份。即使你只是使用一台安装WinXP的系统，有时还原也很有可能无法正常启动，如果你升级了PC上的某个重要硬件（如主板）又继续使用原来的WinXP，更有可能导致系统崩溃，究其原因还是WinXP对硬件驱动进行了严格的检测。因此只有完善地解决不同硬件驱动的问题，才能完成万能Ghost备份镜像，在任何配置的电脑上都可以快速还原，从而节省大量的存储空间与工作时间，工作效率得到进一步提升。下面我们以WinXP系统为例来打造自己的万能Ghost备份。

系统减肥

首先确保已经将WinXP安装在C盘并已激活，不能安装到其他分区的原因在于系统启动文件都存放在C盘上，若安装在其他分区除非将整个硬盘Ghost否则不能正确备份。当安装完WinXP系统并在“C:\Program Files”目录下安装最常用的应用软件后（如Office、ACDSee、WinRAR），系统分区就已经占用了接近1.5GB空间，而如果继续安装一些必须的应用工具会更大，即使是Ghost最大克隆压缩也很难刻在一张普通光盘上。而实际上WinXP系统装完后，许多文件都是完全不必要的，所以为系统减肥是必不可少的步骤，这里可以使用XP Lite工具（http://www.skycn.com/soft/14061.html）。XP Lite会自动扫描并获取当前操作系统中的软件配置情况，允许任意卸载操作系统中一般情况下无法卸载删除的模块，如移动向导、计划任务、Windows Script Host、核心字体、帮助和支持中心等。这些都只需要在XP Lite简单勾选即可卸载，而且在需要时通过程序可以安全恢复。通过此程序可定制出一个只包含核心模块的最简操作系统，达到系统极度瘦身的目的。由于XP Lite只有几百kB，所以将其放在系统分区，便于在Ghost装机后调整恢复需要的模块。

由于XP Lite在为系统“瘦身”时会涉及Win2000/XP受保护的文件，因此要首先关闭系统文件保护功能。启动XP Lite后点击界面右下角的“Next”按钮（图1），进入“Windows File Protection”（文件保护）选项卡（图2）。界面左侧的红色按钮表示文件保护功能处于开启状态，单击右侧的“Advanced Setting”区域，打开高级设置界面。在界面右上方勾选“Scan On Bootup”（启动

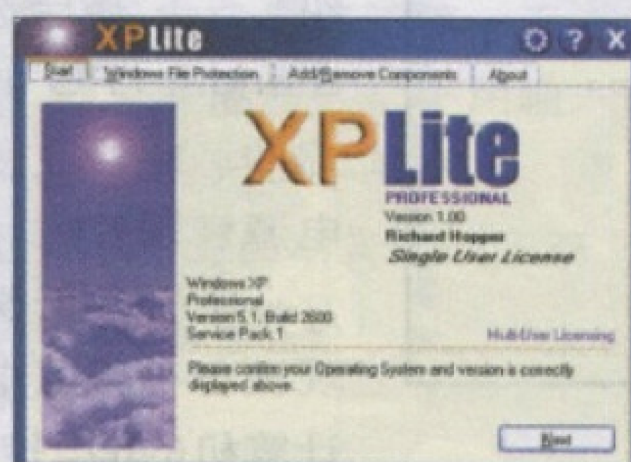


图1

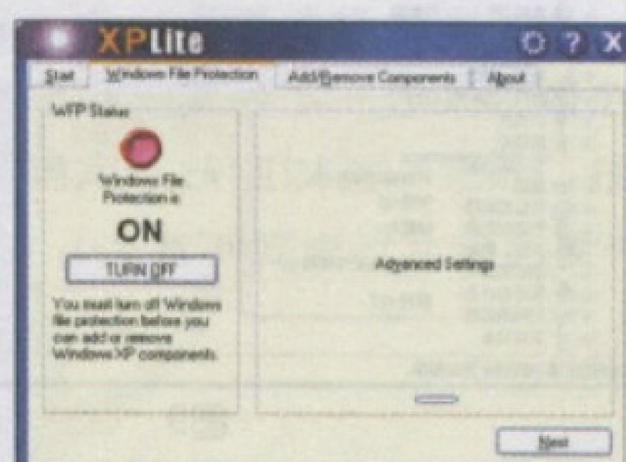


图2

时扫描）项目复选框，并设为“Next Boot Only”（仅在下一次启动时）。然后勾选“Show Progress Dialog”（显示进程对话框）复选框，点击“Scan Now”（现在就扫描）按钮（图3）。软件开始对文件保护系统中丢失和损坏的系统文件进行详细扫描，并将受保护的系统文件都恢复到原始安装状态，此时需将原系统安装盘放入光驱以备使用。扫描工作完成后，清空界面下方的“Default Cache Setting”（缺省缓存设置）选项前的复选框，然后用鼠标拖拽小横杆上的滑块将dll缓存大小设置为0（图4），这样至少可减少系统300MB以上空间，在装机后在

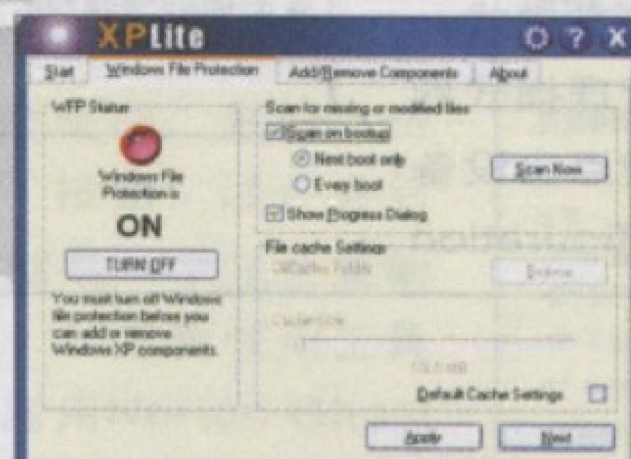


图3

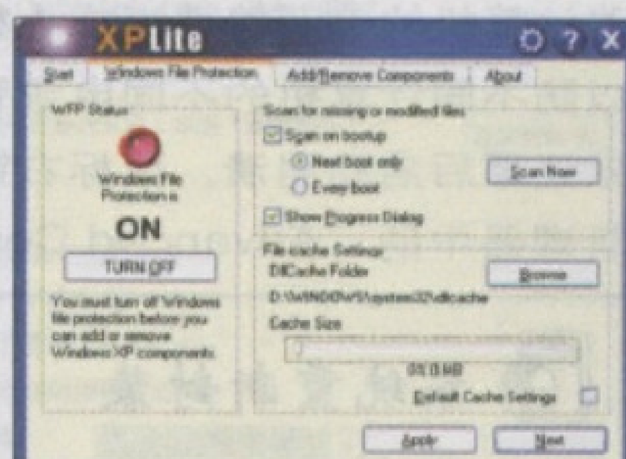
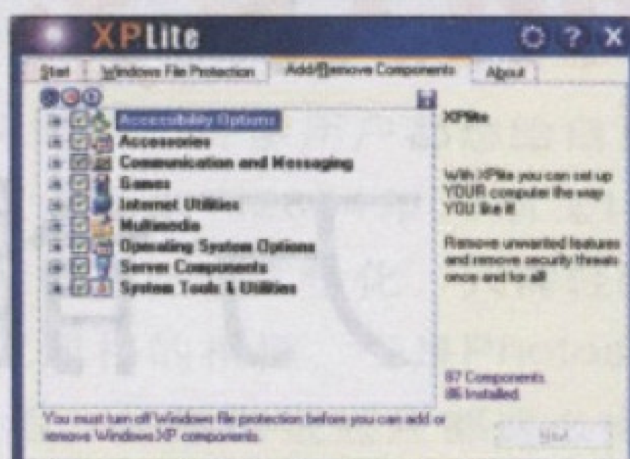
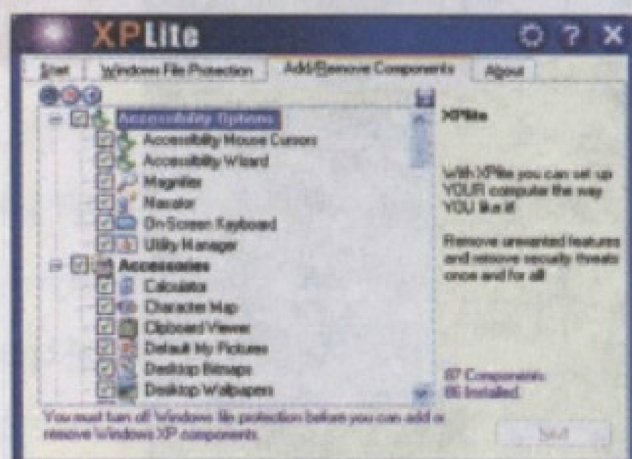


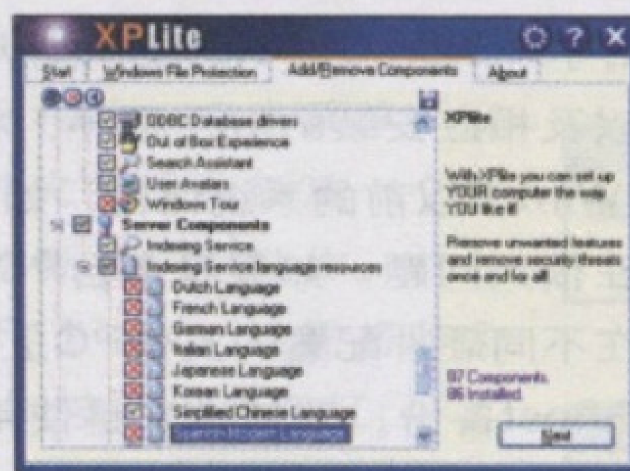
图4

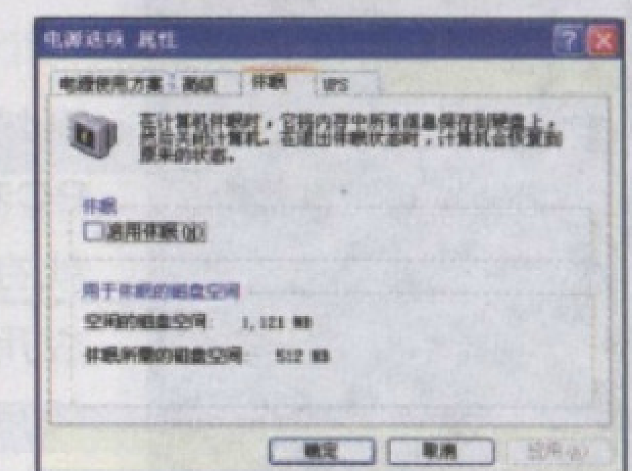
此区域将缓存大小调回即可。点击"Apply"按钮保存结果。最后点击界面左侧的"TURN OFF"按钮关闭文件保护功能，设置完毕后系统会自动重启。

计算机重启后会自动打开XP Lite并跳转到"Add/Remove Component"选项卡（图5），分9类详细列举了系统中已安装的所有功能模块。首先单击界面上方的软盘图标保存属性配置文件，然后单击三角符号按钮展开全部功能模块（图6），将鼠标悬浮在模块上界面右侧就会自动显示其占用的空间，找出和选择要卸载的系统模块，然后单击"×"符号，则所选定的系统模块前的小方框中出现红色"×"符号以作标识，最后单击"Next"按钮进行卸载（图7）。建议删除Help And Support Center模块、Windows Tour、MSN Explorer、GAME等无关紧要的模块，细心调整后最终有望减去100MB～200MB不等的容量。使用XP Lite为系统"瘦身"完毕后，最后关闭电源管理的休眠功能。在桌面空白处单击右键，选择"属性→屏幕保护→电源→高级"（图8），将启用休眠的勾选去掉。这时在C盘根目录下的页面文件hiberfil.sys会自动删除，其大小等同于本机上的内存容量。至此WinXP系统的减肥工作就完成了。当然，如果使用硬盘进行备份装机，不在乎存储空间的用户则可以跳过这一步。

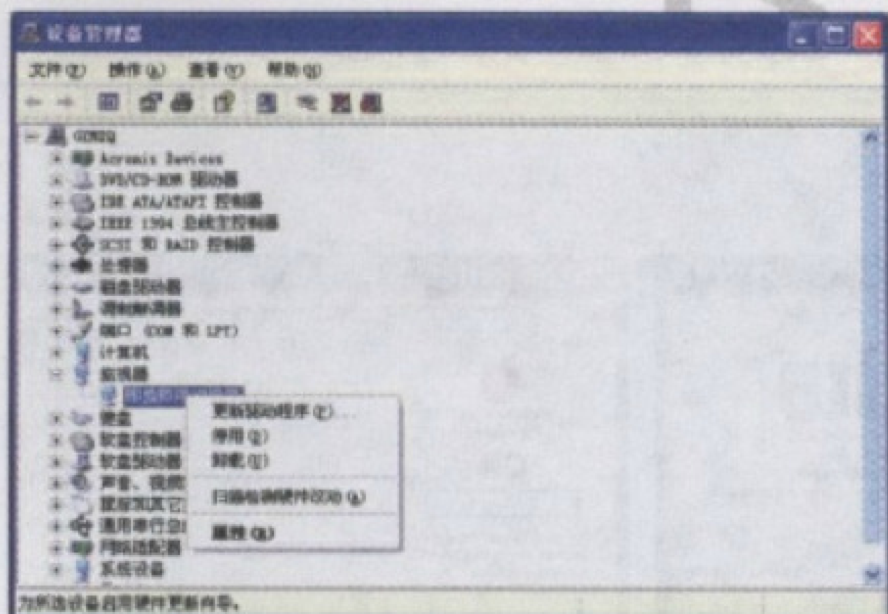

图5


图6


图7


图8

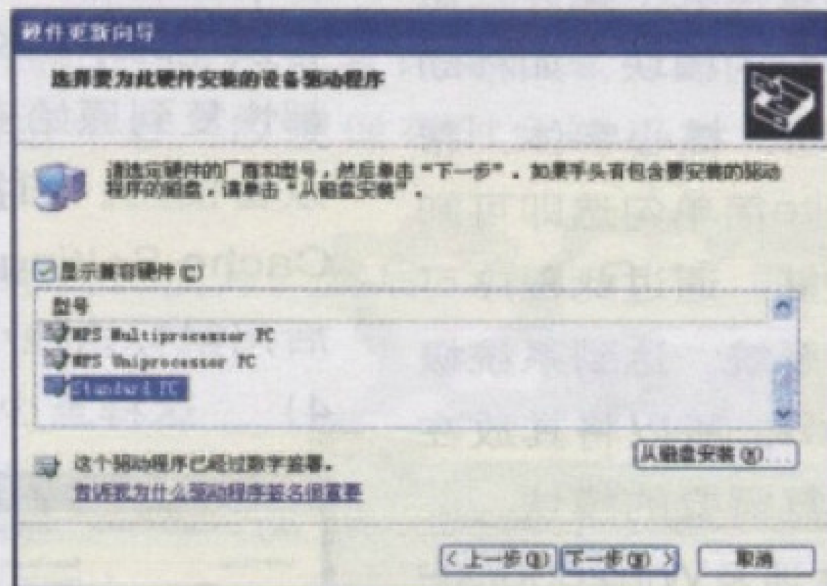
删除硬件驱动

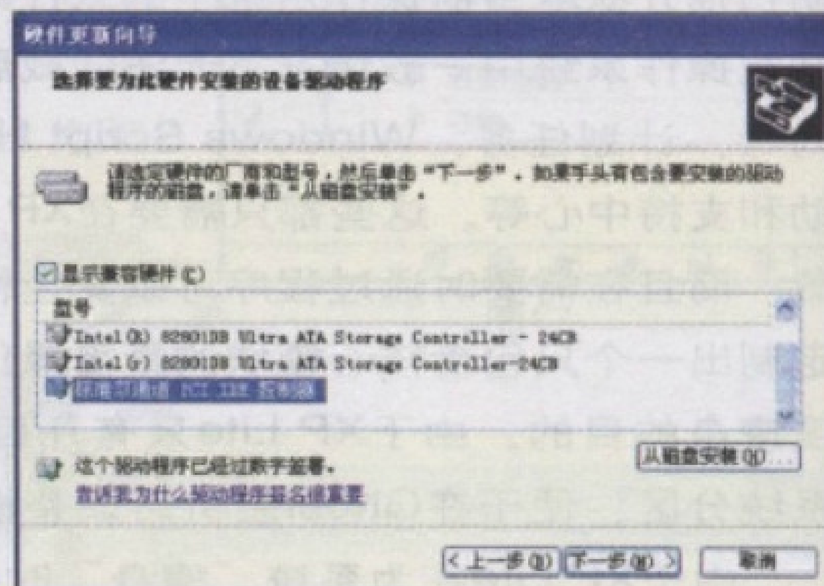

图9

右击"我的电脑"，选择"属性→硬件→设备管理器"打开硬件设备管理器（图9），然后严格按照下面的顺序卸载里面的硬件驱动：网络适配器、通用串行总线控制器、声音视频游戏控制器、监视器、显示卡。卸载时在设备上单击右键并选择弹出菜单的"卸载"即可。每当卸载一个设备后系统会提示需重新启动，此时均点击"否"按钮选择不启动。

上述设备卸载完毕后，接着需要更改计算机的电源管理模式为标准模式，以防不同计算机的不同电源管理模式导致还原后启动崩溃。鼠标右键点击设备管理器中的"Advanced Configuration Power Interface(ACPI)"（大多数电脑是ACPI，而2003年以后新装电脑的电源管理一般则为ACPI Uniprocessor PC），在弹出菜单上点"更新驱动程序"，系统会弹出更新向导窗口，选择"从列表或指定位置安装（高级）"，最后选择"不要搜索，我要自己选择要安装的程序"，并更改成Standard PC（图10）。确定之后电脑会提示重新启动，仍然选"否"不要启动。此处注意在Ghost还原系统之后，需将Standard PC重新改回相应的电源管理模式。

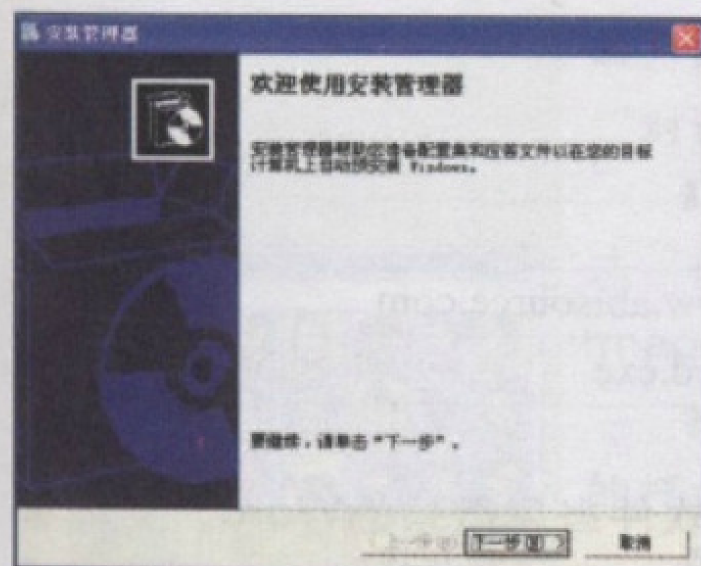
最后是更改IDE ATA/ATAPI控制器为标准IDE控制器，这是为了适应现在各种不同主板芯片的不同IDE控制器。如果Ghost备份不符合目标还原计算机的IDE控制器，则机器会不断重启而根本无法正常启动。右键点击设备"Intel(r)82801DB Ultra ATA Controller"（视不同主板而定），点击"更新驱动程序"，弹出更新向导，点"从列表或指定位置安装（高级）"，选择"不要搜索，我要自己选择要安装的程序"，并更改成标准的双通道PCI IDE控制器（图11）。点确定之后，电脑也会提示重新启动，这时仍然选择"否"。


图10

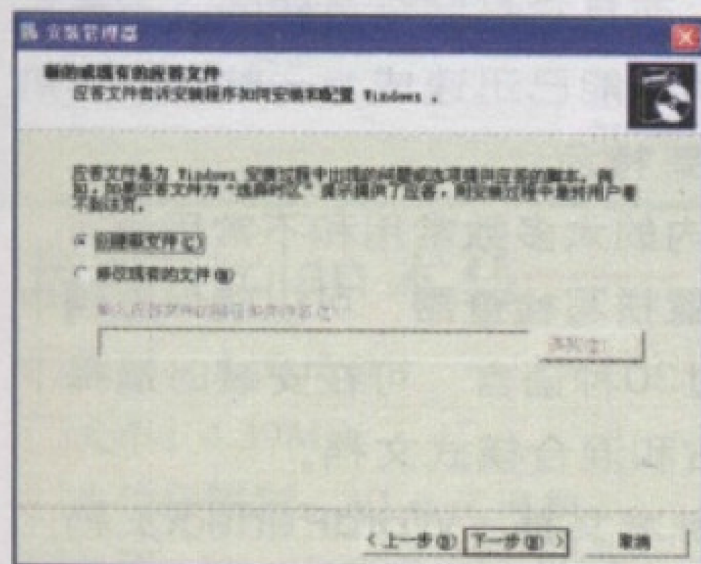

图11

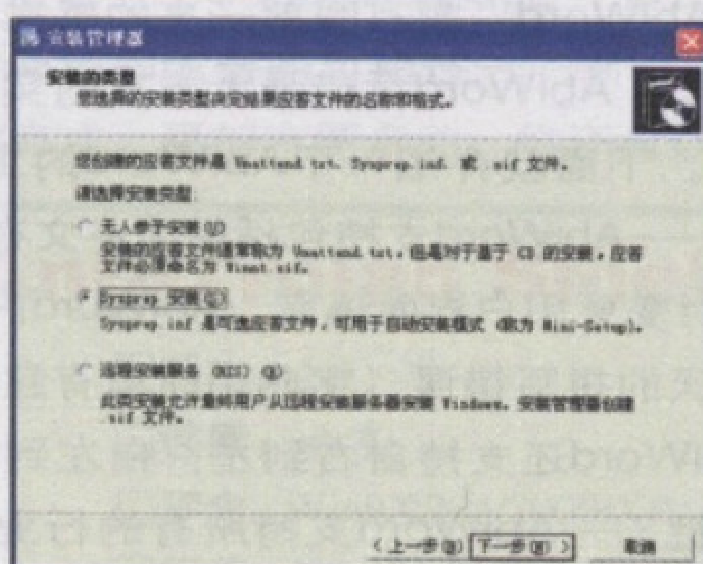
系统重新封装

实际上删除完所有必需的驱动后就可以关机了，此时已经可将C分区克隆备份，并且这个备份已能适应大部分PC。不过，由于WinXP几乎支持目前所有的硬件，从而恢复的WinXP系统在另一台计算机上开机后会按其硬件自行安装驱


图12

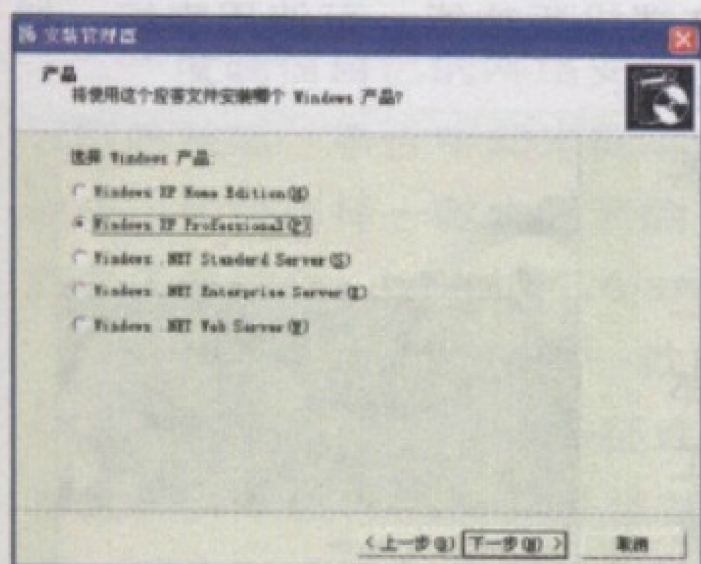
动程序，原来计算机上所遗留的一些硬件驱动也仍然可能在强制工作，于是系统仍然可能出现不稳定或蓝屏死机。所以更完善的做法需要让恢复的系统能自行完整地重新安装电脑硬件的驱动程序，而不使用备份中遗留的驱动。因此，我们必须将系统重新封装，这里使用微软企业部署工具包里的系统重新封装工具sysprep.exe。系统重新封装工具在WinXP安装光盘中已经自带，位置为根目录下的"\SUPPORT\TOOLS\DEPLOY.CAB"文件。在C分区根目录下建立名为"sysprep"的文件夹，并用CAB解压工具如WinRAR 3.30将DEPLOY.CAB中的文件解压到此文件夹内（该文件夹会在系统第一次启动后被自动删除）。

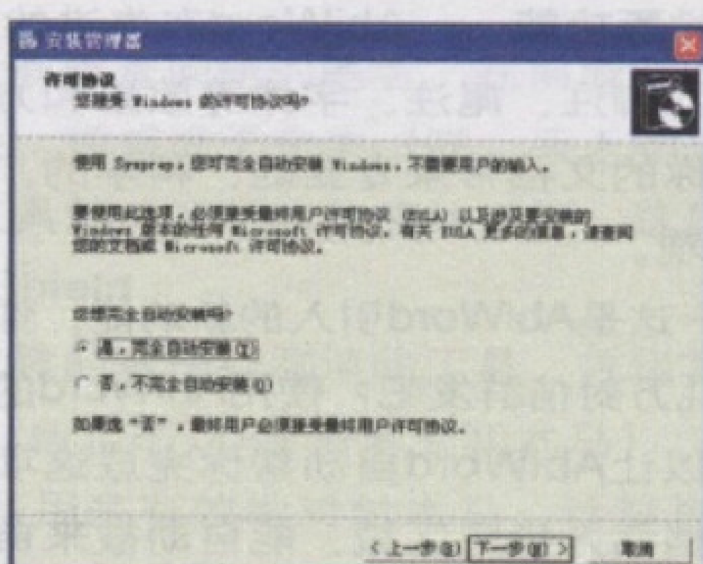

图13

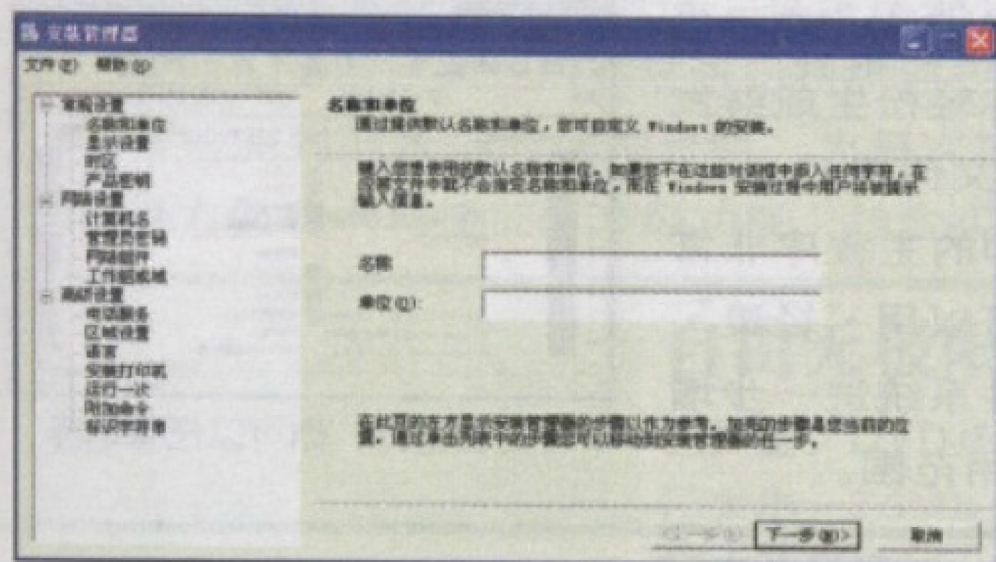

图14

1.创建系统自动应答文件

要对系统进行重新封装，要求用户输入一些必要的内容如用户名、电脑名、安装序列号等。由于在新机Ghost克隆安装中，需要输入这些信息时系统还未找到键盘鼠标的驱动，这时必须让系统进行自动应答安装。点击执行"C:\sysprep\setupmgr.exe"文件（图12），点"下一步"然后选择"创建新文件"（图13）。继续下一步选择Sysprep安装（图14），然后在接下来的界面中根据不同系统选择，这里选择是WinXP专业版（图15）。进入下一步选择"完全自动安装"（图16），继续点下一步，来到安装管理界面（图17）。在这里我们需要填写安装WinXP的必须内容，这里只要输入必要的几项内容。产品密钥当然是必需的，计算机名也最好填上，自动产生的名字一般都非常复杂，管理员密码最好不填，而系统语言一定要选择简体中文，其他内容都不用输入或选择，直接下一步来到最后的界面（图18），点"确定"按钮以及"完成"按钮，就成功地创建了全自动安装的应答文件（注意不要修改文件的文件名以及存放目录，保持默认）。

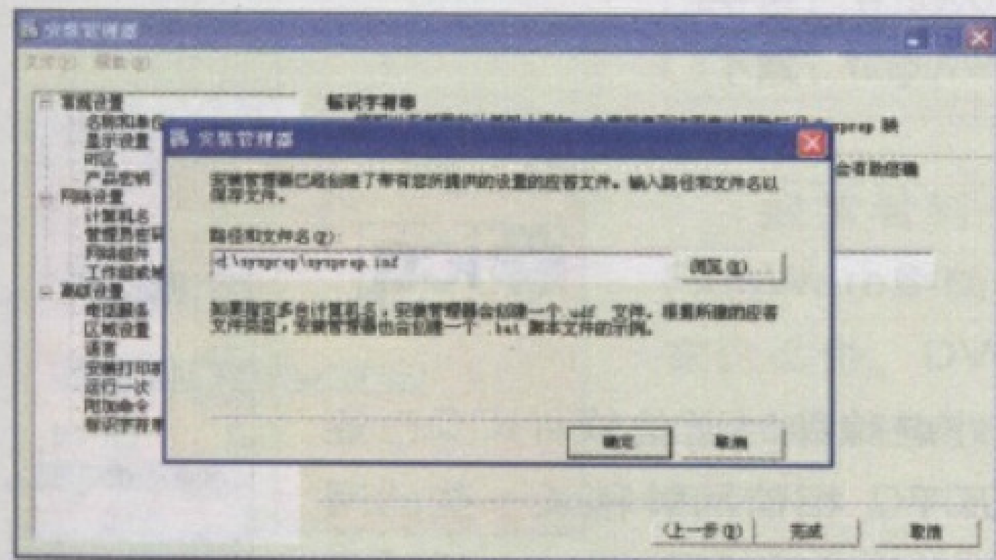

图15

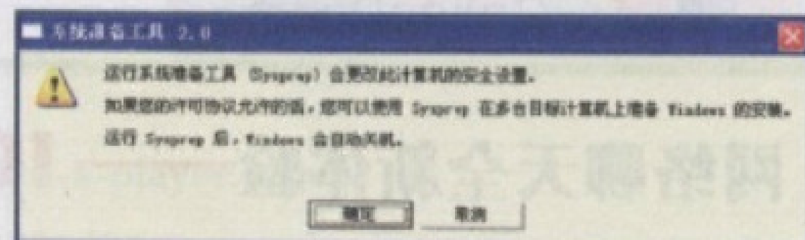

图16


图17

2.系统重新封装

点击执行"C:\sysprep\sysprep.exe"（图19），点确定按钮后进入封装选择界面（图20）。我们不需要其中的"工厂"和"审核"按钮功能，只使用"重新封装"功能即可。界面下方还有4个选项，其中"不重置激活的宽限期"和"不重新产生安全标识符"都是WinXP以上系统专用，也就是正版用户激活所用的。第2项"使用最小化安装"既所谓无残留驱动安装，也正是我们需要的，因此这项一定要选上。第4项"检测非即插即用硬件"这一选项可以不选，这些极少见的硬件大可在系统安装好之后再安装驱动。最后点击"重新封装"按钮，过一会后计算机开始自动关机。关机后，你的C盘里的WinXP系统就是一个完全重新封装干净的WinXP了，此时绝对不能使用硬盘启动计算机，一定要使用工具光盘启动计算机，或将硬盘拆下来接到别的计算机上，然后用Norton Ghost将硬盘C分区克隆成一个Ghost备份文件，此备份文件也就是WinXP的万能克隆备份了。


图18


图19

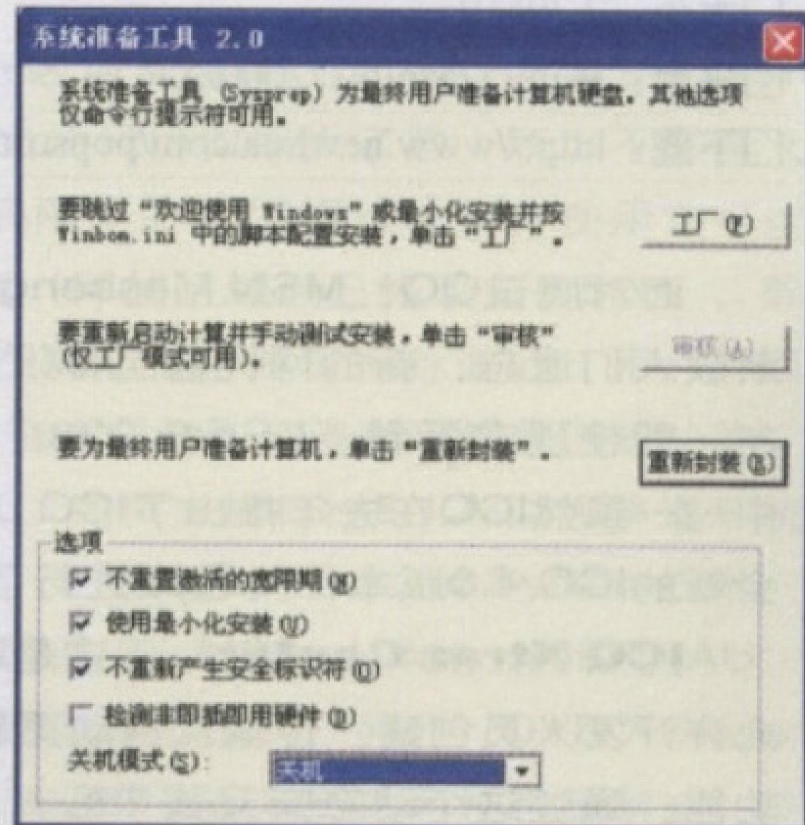


图20

工具快报

前段时间，家里的宽带设备出了问题，由于当时急着上网找资料，笔者只得拿出尘封已久的Modem来解燃眉之急。然而，上网片刻就发现自己根本无法忍受“老猫”的下载速度，笔者不由得回忆起以前上大学的日子。那时就非常喜欢下载新软件，由于当时速度最快的ISDN一般只有网吧才有接入，笔者不得不忍受着网吧老板的责问和吧友们的抱怨（因为用网络蚂蚁等下载工具下载软件很占带宽），然后将下载的软件用20～30张磁盘进行分割保存……虽然当时条件很差，自己却感觉很快乐。随着宽带的普及和移动存储设备的发展，人们的眼光变得越来越苛刻，在某些时候进行“怀旧”，是很有必要的。

（软件推荐信箱：xink@vip.sina.com）

■河北 李碧

本栏目推荐的所有软件均可在“华军软件园”《大众软件》合作专区下载，专区首页：http://www.newhua.com/popsoft/。



忘记Word的理由——AbiWord



□类型：文字处理　□版本：2.06
□大小：4.78MB　□性质：免费
□平台：Win9X/Me/NT/2000/XP　□主页：http://www.abisource.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200411/abiword.exe

毫无疑问，目前市场占有率最高的文字处理软件当属微软的Word。当笔者已日渐习惯“身躯”越来越庞大的Office时，偶然机会看到了一款小巧精悍的文字处理软件——AbiWord，颇有眼前一亮的感觉，而且它是完全免费的。不要以为免费就等于低质，AbiWord凭借强大丰富的实用功能已迅速成为一款炙手可热的文字处理软件。下面就介绍一下AbiWord的主要特色：

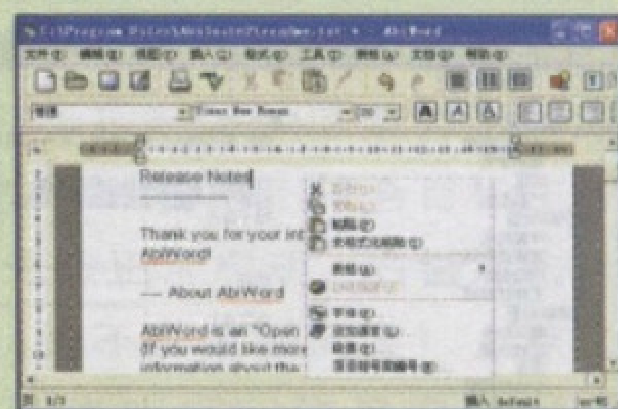
多语言支持——AbiWord支持包括简体中文在内的大多数常用和不常用语言，在使用中可以随时变更用户界面语言。AbiWord内置拼写检查器，可以确保文档中没有那些让人讨厌的拼写错误（字典功能里有超过30种语言，可在安装时选择下载）。此外，AbiWord还支持自右到左、自左到右和混合模式文档。

优秀的兼容性——AbiWord支持所有的行业标准文档、WordPerfect文档、RTF（Rich Text Format）文档和HTML网页等，其优秀的兼容性值得称道。

先进的文档排版功能——AbiWord有先进的文档排版功能，可使用表格、加粗、目录、图像、脚注、尾注、字体等效果和方式来增强文档，为你的文档带来专业的、科学的、读者乐于阅读的外观。



邮件合并——这是AbiWord引入的新功能。你一定也讨厌手工写几万封信群发吧？使用AbiWord的邮件合并功能就可以让AbiWord自动帮你完成这项工作。一个模板文档插入指定区域，能自动被来自多种资源（如关系数据库或标签文档文件）的数据填充。为了便于在服务器环境中使用，AbiWord还提供了一个强大的命令行界面，可以让你轻松生成群发信、打印文档或转换AbiWord支持的文件格式。


多语言支持，你可以任意选择

可扩展的插件结构——AbiWord的主程序非常小，只需极少资源即可运行，完全可以用“轻灵”一词来形容。但其功能却可通过插件系统进一步增强，各种插件可以扩展其功能和应用范围。

网络聊天全新体验——ICQ 4.0

□类型：即时通信　□版本：4.0 Lite
□大小：2.79MB　□性质：免费
□平台：Win9X/Me/NT/2000/XP　□主页：http://www.icq.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200411/icq4.exe



面对腾讯QQ、MSN Messenger和网易泡泡在国内的激烈竞争，国外老牌即时通信软件ICQ已逐渐被人们遗忘，新的网民甚至都没有接触ICQ的机会，实在是让人感慨万千。相信网龄稍长一些的网友，即使现在看到“I Seek You”这句对ICQ精神的阐述，都会不由自主地陷入对过去时光的回忆中……虽然ICQ在去年推出了ICQ Lite中文版，可在国内并没有掀起什么波澜。近日，AOL公司发布了全新的ICQ 4.0版本，对程序进行了大幅度改进，并加入众多新功能：


新的主界面显得有些卡通

ICQ Xtraz Center——这是ICQ 4.0中最引人注目的新特性，该平台具有开放的应用编程接口，允许开发人员创建、传输及自动更新以HTML、DHTML和Flash格式开发的插件程序，用以扩展ICQ的功能。通过这个动态交互式中心，可让你在聊天过程中不断增添新的体验。

ICQ Super Message——最新经过改进的“Super Message”把众多功能操作集中于一个窗

口，从而简化了用户的聊天操作。你可以把自己的照片放到信息窗口，当与其他人的头像"对话"时是多么有趣；可发送贺卡、文件或链接；可与其他用户一起玩游戏。



在图库里任意挑选你喜好的图标

ICQ图库——可从其中挑选一张图像放到你的"Super Message"窗口和托盘提醒中显示，也可以在ICQ公共名录中显示你的图像，让搜索关于你信息的每个人都能看到它。"ICQ Image Gallery"是从图库中使用任意图标，"My Image"则是放上你自己的照片。

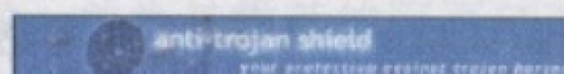
托盘提醒——这是一个全新酷功能。当你收到一条信息时，你会先得到带有发送者图像的托盘提醒，能让你快速查看是谁在发送信息，然后决定是否立即回复或以后再回复。

生日提醒——当联系名单中的好友生日到来时，你会看到该用户名旁有一个闪烁的蛋糕图标。点击它，"Super Message"窗口会显示一个特别的生日背景，并提供发送贺卡的选项。

新外观和改善的可用性——新外观使得交互更容易、使用更友善，可为你喜爱的功能增加快捷方式，更加方便启动。你还可以改变ICQ"皮肤"的颜色，使用新的表情和动态图标。

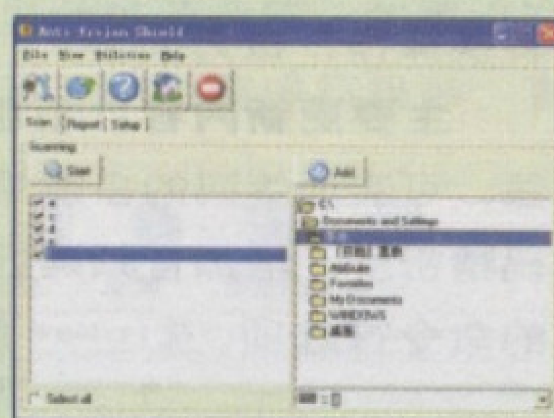
远离Trojan木马——Anti-Trojan Shield

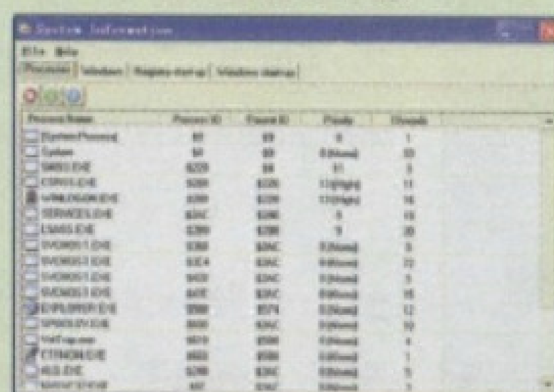
□**类型：**木马清除　□**版本：**1.4
□**大小：**4.39MB　□**性质：**共享
□**未注册限制：**30天试用期　□**平台：**Win9X/Me/2000/XP
□**主页：**http://www.atshield.com　□**下载：**http://www.newhua.com/popsoft/200411/ats.exe



一度确信自己的网络安全没有丝毫问题的笔者，在前段时间闹得沸沸扬扬的"网络蚂蚁网站被黑"事件中却未能幸免，顿感面子全失（哎，丢人呐）。在这个木马横行的网络时代，如何选择一款木马清除工具就成了颇为头痛的问题。这里笔者向大家推荐一款国际知名工具软件——Anti-Trojan Shield。

Anti-Trojan Shield是一款成熟的木马检测清除工具，凭借其丰富的设置选项、直观的操作界面和巨大的木马特征库（包含8700余种蠕虫和木马），已成为业界最好的安全工具之一。本软件的设计思想就是用来有效地对付木马、计算机蠕虫等病毒，能扫描、监控、搜索和清除任何可能的感染。Anti-Trojan Shield所有功能以图形工具栏表现，非常直观；提供非常快的扫描速度，具备压缩文件扫描（支持常用压缩格式）和网络扫描功能；通过ATS监控模式对系统进行持续监控；具备启发式分析功能和程序代码分析功能，可显示检测到的木马的详细资料，为每次扫描结果生成报告。此外，Anti-Trojan Shield还提供方便的木马特征库升级功能，包含实用的系统信息检测等工具，兼容性也非常好。


界面很是朴素


通过进程信息搜索病毒的蛛丝马迹

自由无极限——DVD X Player

□**类型：**DVD播放　□**版本：**2.0
□**大小：**2.5MB　□**性质：**共享
□**未注册限制：**30天试用期，10分钟播放时间限制
□**平台：**Win9X/Me/2000/XP　□**主页：**http://www.dvd-x-player.com
□**下载：**http://www.newhua.com/popsoft/200411/DVDXPlayer.exe



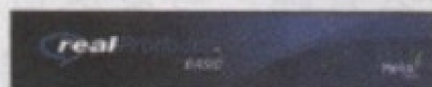


绚丽夺目的色彩


左看右看都有一些WinDVD的影子

经常看到一些朋友为了使自己的DVD光驱没有区域码限制，而进行危险的Flash FirmWare刷新操作。有时候为了实现"自由"所付出的代价似乎大了些，所以不推荐大家这么做。DVD X Player是世界上第一款没有区域码限制的DVD播放软件，使用它可以自由播放任意地区的DVD光碟而不用担心区域码问题（即使区域码已经改变了5次）。除此之外，DVD X Player作为专业的DVD播放软件，在功能上也是值得称道的：用户界面简单易用，支持简体中文界面显示。软件提供出众的音频质量和高清晰度视频回放功能，硬件解码加速器允许使用显卡的色彩补偿和移动补偿，完美支持杜比5.1 AC3多声道环绕立体声技术和多声道解码技术（最高支持7.1声道），支持Digital Theater System技术，支持DVD、VCD/SVCD、DAT、MPG、Dolby Digital AC-3、MP3、WMA、AIFF、AU、SND、WAV、MIDI、VOB、WMV和MPEG-2/1等常用多媒体格式。另外，DVD X Player还提供书签管理、图片捕捉和家长管理等实用功能，支持NTSC和PAL两种视频制式，并对Intel的MMX、SSE、SSE2和AMD的3DNOW!、3DNOW! Pro指令集进行了完美优化。

RM制作利器——RealProducer 10



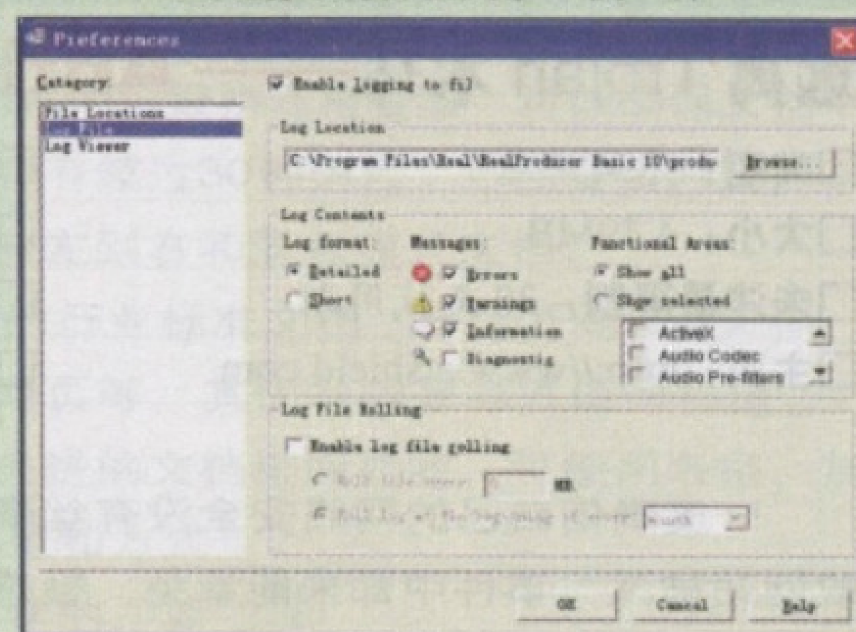
□类型：多媒体处理　□版本：10.0 Basic
□大小：11.9MB　□性质：免费
□平台：Win98 SE/Me/2000/XP　□主页：http://www.real.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200411/realproduce.exe

今年上半年，随着RealPlayer 10的发布，其中内置的两个新一代编/解码器RealVideo 10和RealAudio 10，可谓给流媒体播放市场带来一场新的革命——RealVideo 10允许播放每秒大约1MB的DVD一类的极高质量视频，以及每秒约5MB的高质量视频，而RealAudio 10则增加了对AAC编/解码器的支持。对众多多媒体爱好者来说，要制作RealAudio 10和RealVideo 10格式的音/视频文件，就必须等待RealProducer的更新了。RealNetworks公司于日前正式推出了全新的RealProducer 10，而新版本最大的更新自然就是可制作RealAudio 10和RealVideo 10格式媒体文件了。RealProducer 10采用功能齐全、稳定的容错编码技术，提供了非常适合初级用户使用的向导方式操作，用户只要选择需要转换的文件，然后设置相关参数即可完成压缩转换操作，极为简单。

主要更新内容：新版本内置5.1声道音频编/解码器和无损音频编/解码器；可实现编码的多重输出，支持并行输出；增强了载入管理器，增强了编码精密度；增加音频延迟补偿预滤器和视频大小调整预滤器；增加了两条新的命令行选项。



和其前辈的界面几乎一模一样



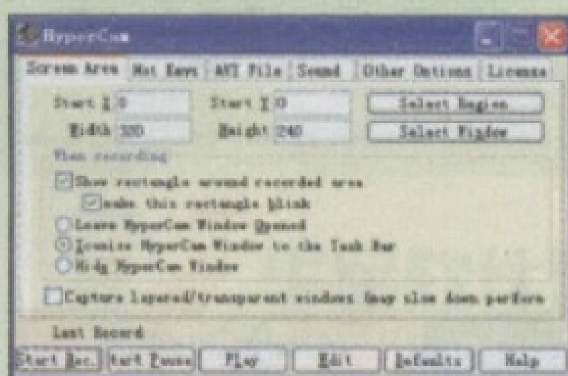
设置日志文件的记录方式

屏幕录像助手——HyperCam



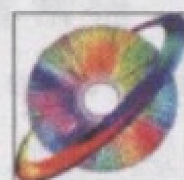
□类型：视频捕捉　□版本：2.0
□大小：886kB　□性质：共享
□未注册限制：录制的AVI视频角上有"Unregistered HyperCam"小标签
□平台：Windows 9X/Me/NT/2000/XP　□主页：http://www.hyperionics.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200411/HC2Setup.exe

还记得2003年第7期"工具快报"介绍的HyperCam么？这款极其优秀的视频捕捉软件于最近推出了全新的2.0版本。HyperCam可对电脑屏幕进行监视、录制，并保存为常用的AVI影像格式，支持字幕注释和加入声音讲解，可将复杂的软件操作制作为直观清晰的演示录像，可在视频捕捉前选定帧率和压缩质量等参数。经过7个面向公众的Beta版本的测试，全新的2.0系列终于发布，新版本有下列主要更新：可录制大于4GB的AVI文件（在WinNT/2000/XP以及更高版本的操作系统上，采用NTFS磁盘分区）；为屏幕提醒添加更多的选项，如热键和在指定超时后自动隐藏；另外还有其他一些改进。



精确指定要录制的屏幕区域

音频制作专家——Easy CD-DA Extractor



□类型：音频处理　□版本：7.0
□大小：4.47MB　□性质：共享
□未注册限制：30天试用期　□平台：Win9X/Me/2000/XP
□主页：http://www.poikosoft.com　□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200411/ezcddax7.exe

Easy CD-DA Extractor是一款优秀的音频转换制作工具，它可以轻松实现音轨抓取、在不同音频格式间进行转换和创建音乐CD等功能。在音轨抓取和音频格式转换方面，它采用高性能多线程缓冲CD音轨抓取和编码，能复制"Copy-Protected"的音乐CD；通过错误校正，可从划伤严重的CD中读取音轨；支持从网络CD信息数据库freedb下载/上传CD信息；可将音轨转换为MP3、WMA 8/9、Ogg Vorbis、MP4、M4A、AAC、FLAC、VQF、WAV、AIFF、Monkey's Audio等音频格式；支持上述音频格式的相互转换；具备音量标准化和压缩器，可实现淡入淡出效果，还可从歌曲首/尾进行静音检测。在刻录音



右边参数面板的安排非常人性化

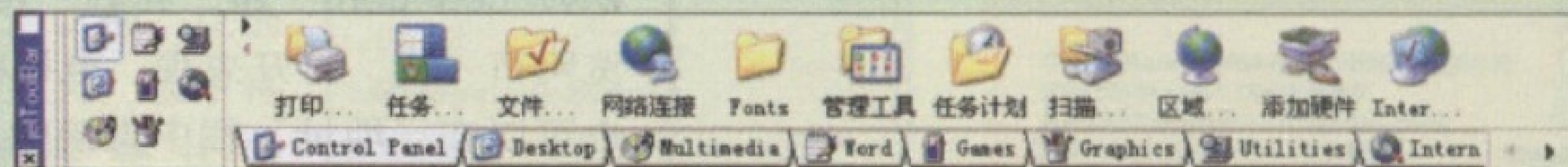
乐CD方面，软件支持市面上所有的CD刻录设备，程序会自动探测刻录设备的所有参数；支持读取和写入CD-Text；支持缓存欠载保护技术。

最新的7.0版本采用重新定义的用户界面，可由MP4、WMA、FLAC、Ogg Vorbis、AAC和Monkey's Audio文件创建音乐CD，另外扩展了对外部命令行编码器的支持。

启动更快捷——jetToolBar

□类型：系统增强	□版本：3.8
□性质：免费	□大小：1.81MB
□平台：Win9X/Me/2000/XP	□主页：http://www.jetaudio.com/
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200411/JTB3.exe	

不管微软的设计初衷多么好，Windows操作系统的开始菜单并不是每个人都喜欢的。如果你正在寻找一个快速方便地启动程序的方式，不妨试试这里推荐的jetToolBar。想必大家都听说过韩国的著名多媒体播放软件jetAudio吧？jetToolBar就是其开发公司推出的优秀系统增强工具，是一款简洁、易于使用的程序启动工具。在安装jetToolBar时，它会为你的一些应用程序创建14个默认分类、注册快捷方式，并为其推荐的网页创建书签。你可以将jetToolBar以嵌入状态放置到屏幕的任何边缘，或者以移动状态成为一个普通窗口，无论哪种状态都可改变工具栏的大小和采用不同大小的程序启动按钮。你可以将其随意显示或隐藏分类，并且在嵌入状态选择使用自动隐藏功能。如果设定热键，使用热键就可以在屏幕任何位置看到“ToolBar Menu”。软件还支持拖拽按钮到你喜欢的位置进行排列，直观的右击菜单可轻松地进行外观和参数设置。新版本增加“只显示分类按钮”选项，另外还增加了“隐藏（只针对托盘）”选项。



看起来可以设置很复杂的启动项目

HyperSnap-DX 5.60：专业截图工具软件。新版本增加保存配置和读取配置功能（添加到“Options”菜单），为File/Page Setup对话框增加了Fit Width（适应宽度）选项，修正了一些小问题。下载地址：http://www.hyperionics.com/downloads/d2/HS5Setup.exe。

UltraEdit 10.20：著名编辑工具。新版本增加了一些宏命令；增加字符属性弹出对话框；树状浏览功能可方便地显示文件所在驱动器/路径；新增的标签工具提示可显示文档路径；采用新的CHM帮助文件；修正了一些Bug。下载地址：ftp://ultraedit.com/uedit32.zip。

foobar2000 v0.8.1：新兴音频播放软件。新版本为foo_mad增加了MP3解码器切换开关，给在一堆播放列表里活动的播放列表增加了菜单命令，键盘快捷方式配置页面不再允许相同按键被多次分配，修正了一些Bug。下载地址：http://www.foobar2000.org/foobar2000_0.8.1.exe。

BitTorrent 3.4.2：元老级BT下载工具。新版本添加“警告信息”，使追踪服务器可向客户端发送非常严重的用户可读取信息；修正了导致某些用户可能收到“找不到文件”（信息的问题；修正了一些Bug，包括存在于追踪服务器（Tracker）的重要Bug。下载地址：http://prdownloads.sourceforge.net/bittorrent/BitTorrent-3.4.2.exe?download。

Nero CD-DVD Speed 2.20：专业光驱检测工具。新版本改善了突发速率测试，改善了光盘信息对DVD+R DL的支持，另外还有一些小的改进和Bug修正。下载地址：http://www.cdspeed2000.com/files/NeroCDSpeed_220.zip。

Nero InfoTool 2.21：专业系统信息检测工具。新版本支持双层DVD+R，改善了光盘信息对DVD的支持、厂商ID、支持写入速度，改善了序列号检测，另外还有一些小的改进和Bug修正。下载地址：http://www.cdspeed2000.com/files/NeroInfoTool_221.zip。

PowerArchiver 2003 v8.8：优秀压缩工具软件。新版本对程序进行了优化改进，可更好地打开和编辑文件，修正了一些Bug。下载地址：http://download.powerarchiver.com/powarc880.exe。

LAME 3.96稳定版：最出色的MP3编码器。新版本添加新的量化选择模式（在ABR/CBR中使用），将ABR/CBR提升到160kbps。下载地址：http://ftp.pconline.com.cn/pub/download/200404/lame3.96.zip。

IrfanView 3.91：小巧强悍的图像浏览工具。新版本改进了打印对话框和联系薄选项；新增幻灯/全屏、批量转换/重命名和HTML输出选项；新增一些命令行选项；支持DWF/HPGL格式；增加对多种显示器的支持。下载地址：http://www.irfanview.com/main_download_engl.htm。

晚饭后看电视已成为我们中国人的一大习惯，更有甚者节假日会整天泡在电视前。为了尽早了解后续电视节目，购买电视报查看节目时间表也成了大家的习惯，而有网络条件的一般从网上查找。不管采用哪种方式，都比较麻烦。有没有简单的方法呢？答案是肯定的，用Excel 2002（或以上版本）即可轻松制作出自动更新的电视台节目时间表。

■重庆 烟波

运筹帷幄 决胜千里

——用Excel 2002制作自动更新的电视台节目时间表

1.导入节目时间表

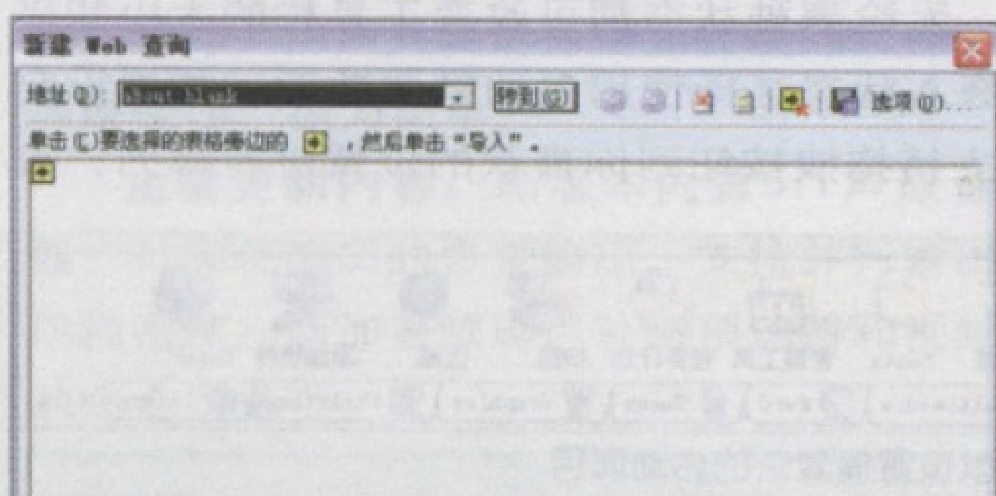


图1

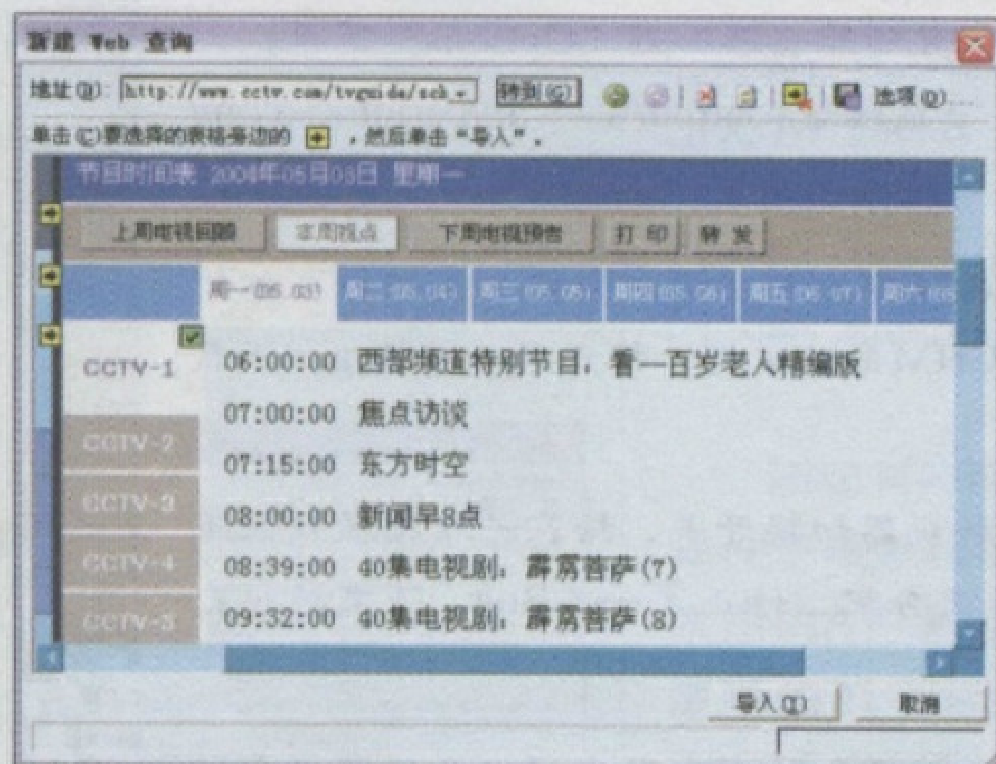


图2

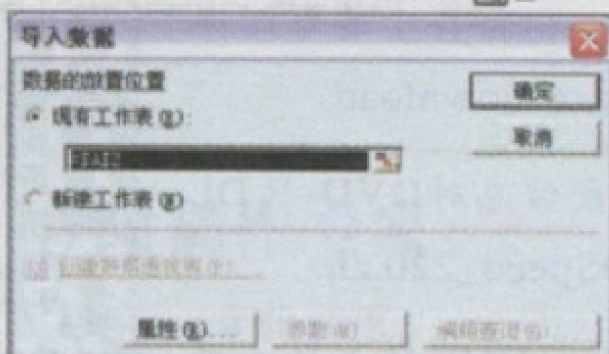


图3

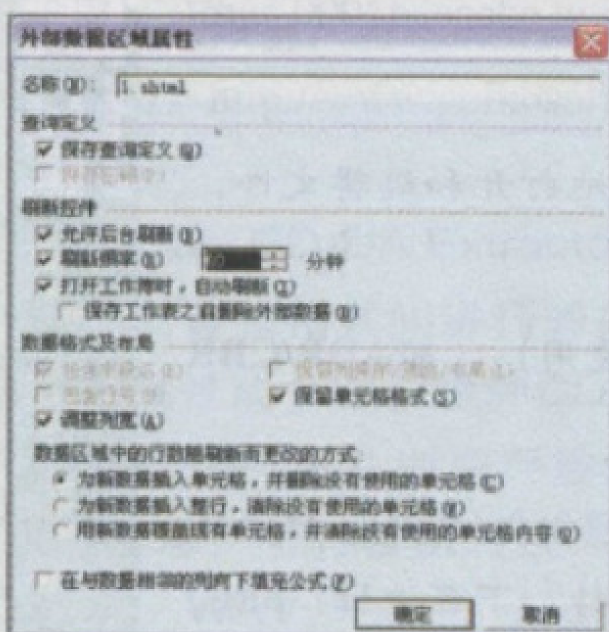


图4

在Excel新建一个工作簿文件，单击A2单元格，然后点选“数据”→“导入外部数据”→“新建Web查询”菜单项，打开“新建Web查询”窗口（图1），该窗口相当于一个简单的网页浏览器，在“地址”栏中输入网址便能浏览网页。我们在“地址”栏中输入中央电视台的网址http://www.cctv.com，按“转到”按钮或Enter键打开网页，然后像在IE中浏览网页一样，打开央视“电视指南”中的“节目时间表”页面，当然你也可以在“地址”栏中直接输入“节目时间表”页面的网址（图2）。

从图2中可看到，凡是有表格的地方其左上角都会出现一个黑色小箭头，单击它就会变成小勾，表示该箭头所指的表格将被导入Excel中。这里要将图中CCTV-1星期一的节目时间表中的数据保存下来，单击其表格左上角的黑色小箭头，使其变成小勾。选定后先单击“保存查询”按钮将该Web查询单独保存，这样可在以后重复调用。接下来单击“导入”按钮，选择保存在“现有工作表”中（图3）。单击“属性”按钮可对相关设置进行修改，勾选“打开工作簿时，自动刷新”项，这样每次打开此工作簿，都将自动更新电视台的节目时间表，如果你需要即时自动更新内容，可勾选“刷新频率”，并输入适当的刷新频率（图4），这样每隔设定的时间，Excel便会自动刷新一次。所有设置完成后，单击“确定”按钮，一个可根据网页数据更新的表格就展现在你面前了（图5），同时还弹出一个“外部数据”工具栏，通过此工具栏可对外部数据进行修改。接着我们用同样方法将CCTV-1一周的节目时间表都导入进来（图6）。

Web查询

Excel的Web查询功能用于检索存储在Intranet或Internet中的数据。它能把动态的、实时的数据，例如股票报价、现行汇率、节目单或是体育比赛记录，导入你的Excel中。这些数据能直接被你的公式或图表使用，并且能自动更新成最新的数据。

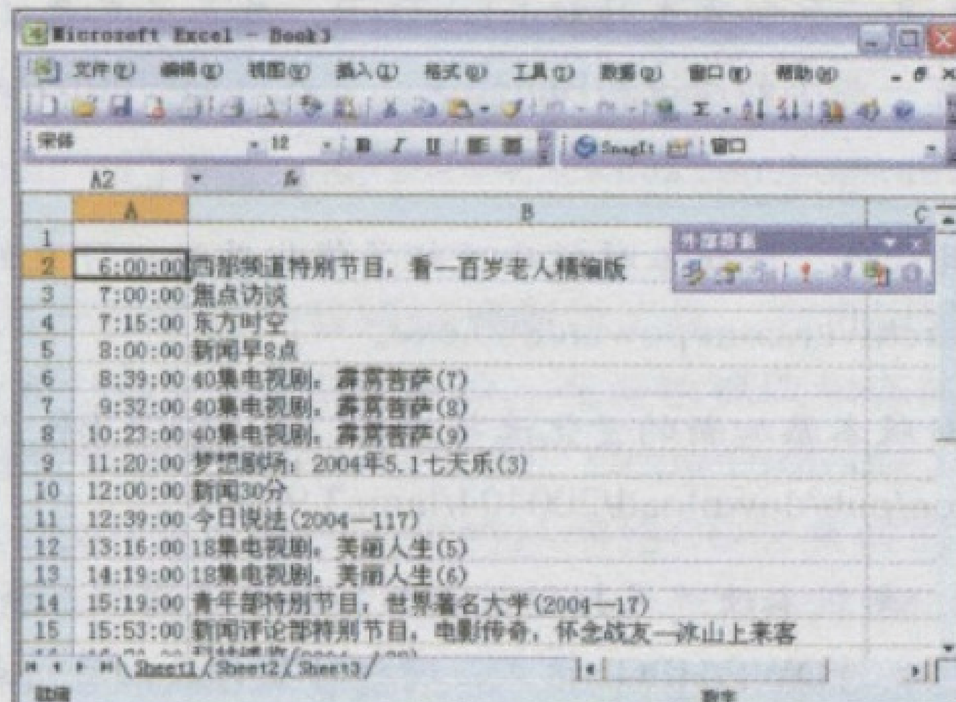


图5

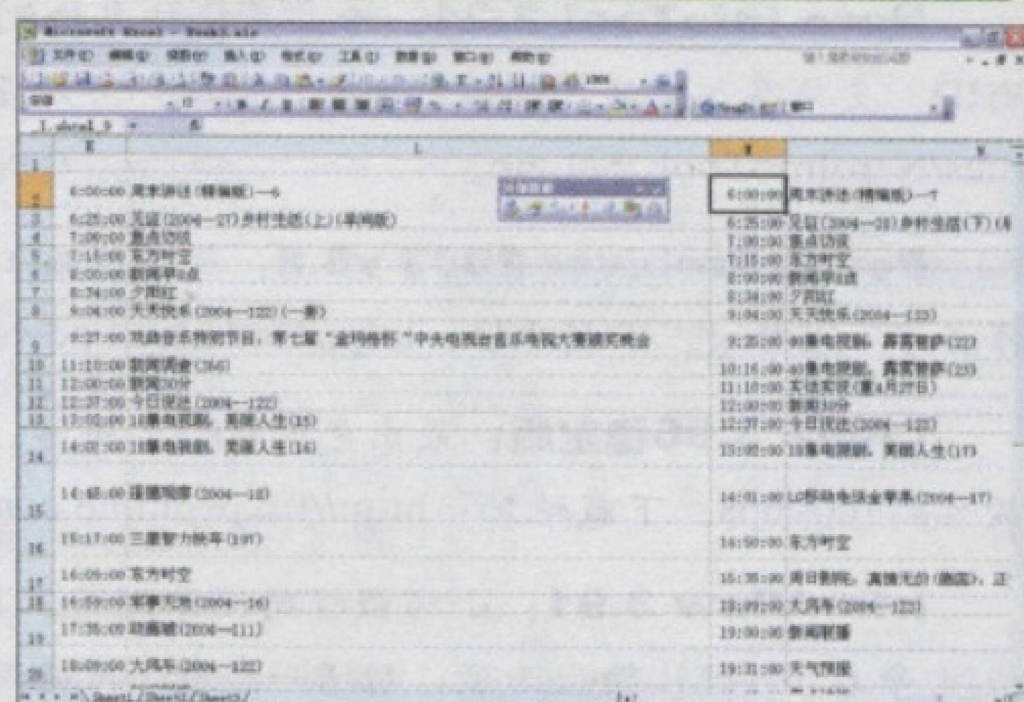


图6

2.格式化表格

数据是导入进来了，但看起来很凌乱，有必要对其规范美化一下。

双击工作表左下角的名称Sheet1，将其改为"CCTV-1节目时间表"。框选A1:B1两单元格，然后单击"合并及居中"按钮，用同样方法将C1:D1、E1:F1、G1:H1、I1:J1、K1:L1、M1:N1单元格区域分别合并居中。在合并后的A1:B1中输入"星期一"，将字体设为"隶书"，大小设成"20"，颜色改为"红色"。使A1:B1单元格区域为选取状态，将鼠标移向此区域的右下角，等光标由白色十字型变成黑色十字型✚后，按住左键往右拖，填充至M1:N1区域（图7）。

图7

导入进来的时间精确到了秒，而事实上网页中的时间只精确到分，为尽量减少数据所占表格宽度，应该将秒隐藏起来。单击A2单元格，然后点选"格式"→"单元格"菜单项，打开"单元格格式"对话框，点选"数字"选项卡，在"分类"列表的"自定义"项中将格式类型改为"h:mm"（图8），单击"确定"按钮，A1单元格中的时间就只显示到分。接着单击"格式刷"按钮，通过拖拉填充，将其他时间单元格中的时间格式化，然后将鼠标移到各时间列的边线上，等光标变成双箭头后双击，如此时间列的宽度便缩短了不少（图9）。

图8

图9

时间列的宽度缩短后，很容易发现，节目列的宽度占得实在太大，尤其可恶的是之所以这么宽，往往是因为某一行或两行的文字太多的缘故。将鼠标移到各节目列的边线上，等光标变成双箭头后，按下左键，根据自己的需要，通过移动调整节目列的宽度，这时各行中多出的文字将被遮盖。接下来单击B2单元格，然后点选"格式"→"单元格"菜单项，打开"单元格格式"对话框，点选"对齐"选项卡，在"水平对齐"下拉列表中选择"靠左（缩进）"项，在"文本控制"中勾选"自动换行"项（图10），然后单击"确定"。这时各行中被遮盖的文字将在另起的一行中显示出来（图11）。

图10

图11

通过上面的格式化后，表格已经好看多了，为了更加清晰明朗，再给表格加上边框线以及底纹。框选整个表格的

文字区域，然后点选“格式”→“单元格”菜单项，打开“单元格格式”对话框，点选“边框”选项卡，在“颜色”列表框中选择“蓝色”，在“预置”中单击“内部”，然后再在线条样式中点选一个粗一点的线条，单击“外边框”（图12），最后单击“确定”。这样整个表格文字区域就有了清晰的蓝色边框线（图13）。

图12

图13

接下来就是为各区域添加底纹，主要是三大区域：顶行、时间列、节目列。分别选择各区域，然后点选“格式”→“单元格”菜单项，打开“单元格格式”对话框，点选“图案”选项卡，为选取区域选择一个较浅的颜色作为底纹（图14）。另外为了便于观看，你还可以将各星期间的间隔线设置得粗一些（图15）。

图14

图15

3.查阅节目时间表

当需要查询节目时间表时，只要打开Excel文件，Excel会自动打开一个“查询刷新”对话框，选定“启用自动刷新”（图16），Excel会自动连通网站对所有表格数据进行更新，你需要的最新节目时间表就出现了。你也可以通过菜单中的“数据”→“更新数据”命令进行更新。

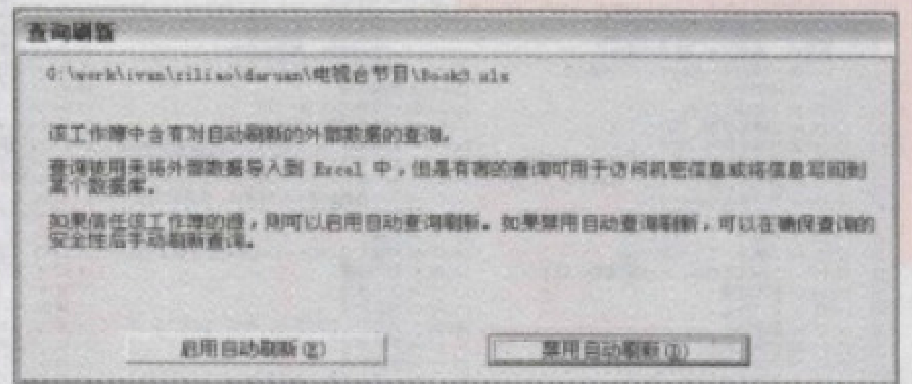


图16

最后，如果觉得节目时间表里面有些表格不需要，或者网页中还有些表格也应该加进来，没问题，进入需要修改的工作表，选择“数据”→“导入外部数据”→“编辑查询”菜单项，就可再对表格进行重新选择编排了。

按照同样的方法，你可以把央视各频道、全国各大卫视的节目时间表都做到Excel中来。应用Excel为你提供的Web查询功能，不用直接连接到网站上就可以及时刷新、查询最新数据，是不是很爽？！

各电视台节目时间表网址

中央电视台: http://www.cctv.com/tvguide/schedule/cctv/20040509/1.shtml
北京电视台：http://www.btv.org/gb/node/2004-05/08/default.htm
上海电视台：http://www.stv.sh.cn/schedule/mon/xwzh.htm
天津电视台: http://ent.enorth.com.cn/system/2002/11/01/000445420.shtml
太原电视台：http://www.sxty.com.cn/tyrtv/index.htm
内蒙古电视台：http://www.nmgtv.com.cn/YUGAO/view.asp
黑龙江电视台：http://www.hljtv.com/jmb.htm
东方电视台：http://www.shotv.com/tvguide/schedule08.html
南京电视台：http://www.njtv.com.cn/tv_guide/index.htm
浙江电视台：http://www.zjstv.com/jmb-1.htm
杭州电视台：http://www.chinahztv.com/7263593715413811 2/index.shtml
安徽电视台：http://www.ahtv.com.cn/gb/node/dsjmd.htm
江西电视台：http://www.jxgdw.com/jxtv/jmb.htm
山东电视台：http://www.sdtv.com.cn/viewguide/index.htm
青岛电视台：http://www.top86.com/qrtv/jiemu/jiemu.asp
河南电视台：http://219.156.123.45/hntv/7235338415741337 6/20031211/182.html
郑州电视台：http://www.zztv.com.cn/nn/jmdan1.htm
湖北电视台：http://www.hbtv.com.cn/tv/tvtime/index.htm
武汉电视台：http://www.whtv.com.cn/sszn/sszn.htm
湖南电视台：http://www.hunantv.com/food/
广东电视台：http://www.gdtv.com.cn/newpage/dabenying/jmb.asp
深圳电视台：http://www.sztv.com.cn/channel/channel_yg.php?week=1&channelselect=first
广西电视台：http://www.gxtv.com.cn/sszn/gxtv-1.html
重庆电视台：http://www.ccqtv.com/1445092530432507904/index.shtml
四川电视台：http://www.sctv.com/sctv/programtable/list.asp
云南电视台：http://www.yntv.com.cn/forenotice/
陕西电视台：http://www.sxtvs.com/guide/TvProgramlist.asp?ChannelName=%C9%C2%CE%F7%CE%C0%CA%D3
西安电视台：http://www.xatv2.com/shoushizhinan2.htm
宁夏电视台：http://www.nxtv.com.cn/jmb/index1.htm

新一代DX9显卡巅峰对决

GeForce 6800U vs RADEON X800 XT评测报告

■晶合实验室 魔之左手

随着FarCry（《孤岛惊魂》）、STALKER（《迷失》）等一批“真正的”DirectX 9游戏推出，原先性价比颇高的ATI R250（RADEON 8500/9100/9200系列）和NVIDIA NV25（GeForce4 Ti系列）等DX8时代的主流显卡几乎在一夜之间失去了优势。在过去的游戏测试中与GeForceFX 5700/5600 Ultra差别并不大的GeForce4 Ti4200等显卡，在这些DX9游戏中的表现完全不同已往，仅能在最低设置下勉强运行。





新一代DX9游戏FarCry（上）和STALKER（下）绚丽的画面。

在民用级显卡市场上，推动应用需求的真正动力在于3D游戏的发展。于是，这些让玩家大饱眼福、同时心理和钱包备受煎熬的游戏，成为ATI和NVIDIA等主要显卡厂商梦寐以求的产品。2002下半年便开始不断在DX9标准的正统性、测试软件的公正性及相关显卡的价格、规格上大作文章的ATI和NVIDIA公司，其实一直在宣传中对一个关键性问题讳莫如深：长期以来被大肆渲染的DX9 API和相关显卡产品，其实并不能给玩家带来太多有别于以往的游戏体验。在很长一段时间内，拥有这些显卡的用户只能在3DMark03、AquaMark3等个别测试软件中感受DX9的震撼效果，而当时绝大多数游戏只能受益于这一代显卡的高填充率和高显存带宽，而获得更高的运行速度。

我们知道，对于游戏厂商和玩家来讲，过高的帧数对游戏效果不会有太大帮助，并且会消耗CPU资源；很多游戏都有最高帧数限制，例如我们曾用来测试的《战地1942》和《魔兽争霸III》等。因此，在显卡的处理能力到达一定程度时，硬件和软件厂商都会将精力投入到改善图像质量上，支持DirectX 9华丽效果的显卡和游戏产品毫无疑问将是未来的主流，HL2和DOOM3等即将出现的强悍3D引擎也对未来的娱乐显卡提出更高的要求，无论画质还是速度都必须有质的飞跃。

一、新一代DX9旗舰显卡的技术分析

从目前公布的资料看，NVIDIA的NV40（GeForce6系列）和ATI的R420（RADEON X800系列）在API支持和特效等方面没有什么大的进步，但我们认为，之前的NV3X和R3XX等系列的“DX9”显卡很可能为保证用户的使用，而在结构上向DirectX 8作了相当程度的妥协，新一代DX9显卡则会将更多的资源用于保证DirectX 9的相关运算和处理。那么基于这一设计思想的ATI和NVIDIA新一代显卡的表现如何？这需要用最炫最酷的游戏和软件来考验它们，我们几乎已经迫不及待地要开始了……然而，在展开虚拟世界中的奇幻之旅前，我们最好先来了解一下ATI和NVIDIA公司新一代DX9旗舰显卡的规格、功能和特性。

如果你对技术特征不感兴趣，也可以跳过这一节，直接领略这些新生代显卡的风采以及它们的精彩表现。

1.王者归来？！——NVIDIA的新杀手锏NV40



GeForce 6系列logo

在过去一年半的时间里，NVIDIA不得不一直忍受ATI R3XX系列每一款产品的抢先发布。不过，颇有些卧薪尝胆味道的NVIDIA终于抢在了对手之前，于2004年4月中旬正式发布了全新的NV40，即GeForce 6800系列产品。与过去GeForceFX发布后很久都只是“只闻楼梯响，不见下人来”不同，NVIDIA这次很快开始向媒体提供测试产品，NV40超高的DirectX 9性能迅速在玩家群中引起了不小反响，同时给ATI施加了相当大的压力。

目前已公布的NV40系列显卡将涉及最高端和中高端产品，产品规格见下表。这些产品都采用了0.13μm制造工艺，集成2.22亿个晶体管，代工厂家则由我国台湾省的台积电（TSMC）转移到IBM。我们注意到，在NV40产品线中包括了主流价格的GeForce 6800和降频版本的GeForce 6800 GT，对于经济能力有限的内地玩家，这两款产品无疑更让人心动。

GeForce 6系列规格表

产品型号	GeForce 6800标准版	GeForce 6800 GT*	GeForce 6800 Ultra	GeForce 6800 Ultra Extreme*
核心频率（MHz）	350	350	400	450
渲染流水线数量	12	16	16	16
理论填充率（MPixels/s）	4200	5600	6400	7200
显存频率（MHz）	700	1000	1100	1100
显存位宽（bit）	256	256	256	256
显存类型	128MB DDR	256MB DDR3	256MB DDR3	256MB DDR3
显存带宽（GB/s）	22.4	32	35.2	35.2
预计售价（美元）	299	399	499	不详
供电接口数	1	1	2	2

*注：发布日期估计会在今年6月份以后。

GeForce6系列的渲染管道比GeForceFX（NV3X）增加了一倍，为16条（除GeForce 6800标准版外），材质渲染速度则达到惊人的6.4G Texels/s，同时顶点渲染器也增加为6个。它在传统的渲染管道中引入了超标量设计，每个像素流水线中具有两个渲染单元，两个渲染器就能在每个时钟周期内执行4条指令，即对每个像素进行8次操作，同时这一超标量设计可对像素分量（如R、G、B、A，4个分量）进行更灵活的分组操作。NV40支持全32位浮点操作，且不再会像NV3X那样因使用高浮点精度造成性能下降。

GeForce6系列架构采用了新的NVIDIA“扩展高动态范围（EXR）”技术，可更高效地进行高动态范围的渲染，提供更逼真的效果和环境。GeForce6提供了浮点精度的渲染、混合、滤波及贴图功能，并提供了浮点色彩存储功能，为避免多种色彩格式转换时的失真现象和目前色彩格式的局限性，这些功能都将基于EXR提供的16位浮点渲染格式。

我们已经知道，从最基本的DirectX版本上讲，NV40仍然属于DX9显卡，但与前代不同，其采用的CineFX 3.0引擎基于完整的DirectX 9标准。例如它提供的顶点渲染器3.0（Vertex Shader Model 3.0）和像素渲染器3.0（Pixel Shader Model 3.0），均可支持无限长度的渲染程序和动态程序流控制；而之前NV3X系列的CineFX 2.0引擎只支持所谓的2.0a标准，实际上对DirectX 9标准的支持并不完全。由于支持无限长度的渲染器程序，NV40可避免渲染器程序衔接时可能出现的错误和速度损失，程序员可利用这一功能创造出更复杂的渲染效果；而加强的动态数据流控制则通过增加寄存器、新指令等方式给程序员提供了更大的自由度。

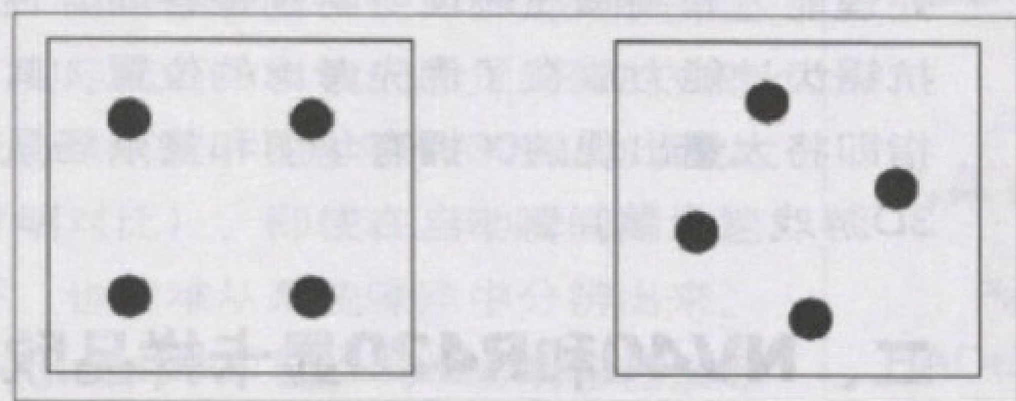
顶点渲染器3.0可直接处理带纹理的顶点，即“位移贴图”（Displacement Mapping），它能用很小的计算代价产生光影和质感更加真实的表面凹凸效果。我们可简单地将其理解为将多边形的顶点和贴图“绑定”后一起进行处理（实际处理过程当然远没有这么简单），可应用于动态的皮肤、水面波浪效果等场景中，与多次建模贴图相比能节省大量运算资源。顶点渲染器3.0提供的另一个非常有用的功能是顶点渲染器复用流分频器（Vertex Frequency Stream Divider），它可将一个效果（例如动画和位移信息）应用到多个对象中，而同时又为这些应用在不同对象上的同一效果指定不同的频率或偏移量，使每个对象看起来都不太一样，这同样大大减少了一些华丽复杂场景中所需要的运算资源。

在像素渲染器3.0中，NVIDIA提供了更加灵活的数据类型支持，由于32位浮点模式需要使用较大的存储空间，因此它提供了可选的16位浮点模式。多渲染目标（Multiple Render Targets）同样是非常有用的技术，它允许像素渲染器将每像素的数据保存到不同缓冲区中，作为光照效果渲染器的参数，这样光照运算便可在其他几何渲染完成后再进行，不需要进行多步渲染，节省了渲染步骤，同时避免了对不可见部分（比如人物或房屋背面的物品）进行渲染造成的资源浪费。

CineFX 3.0还提供了很多增强的能力和新技术，例如“次表面散射”技术可用于表现逼真的半透明效果，“柔和阴影”技术可使阴影边缘变得柔和，而非其他部分所要求的清晰边缘，更加符合现实，“环境和地面阴影”使投射在周围环境如植物等表面的阴影随视角的变化更加准确，“全局照明（Global illumination）”则可在实时渲染中完成复杂的光照运算。


"次表面散射"技术能表现逼真的半透明效果。

在抗锯齿方式上，NV40采用了由3dfx首先使用，并被ATI采用的菱形栅格取样方式。如下图所示，其4个采样点可提供4个水平和4个垂直坐标上的情况，而正规栅格采样模式仅能提供2个水平和垂直坐标，因此在同样的抗锯齿倍率下覆盖了更多的色彩值，可得到更准确的边缘色彩。NV40同时引入了UltraShadow II技术，生成阴影锥的速度较上一代UltraShadow提升了4倍。


右侧为菱形栅格取样方式。

我们知道，ATI显示芯片内置的MPEG解码引擎一直深受用户好评，NVIDIA在这方面当然也不甘落后。在NV40中除了内置MPEG解码电路，还首次集成了MPEG压缩功能，无需外接芯片便能实现硬件级的视频处理功能。

2.光荣的继承者——ATI R420

仅从命名方式上看，ATI对新一代显示芯片的信心非常大。在R360之后，ATI没有按部就班地采用R400，而是使用更高的R420作为开发代号，同时在最终产品命名方面也直接启用了RADEON X800（X在罗马数字中代表10，因此RADEON X800隐含了"RADEON 10800"的意思）。这似乎在表明这款产品和RADEON 9800一样，已是非常成熟的产品。



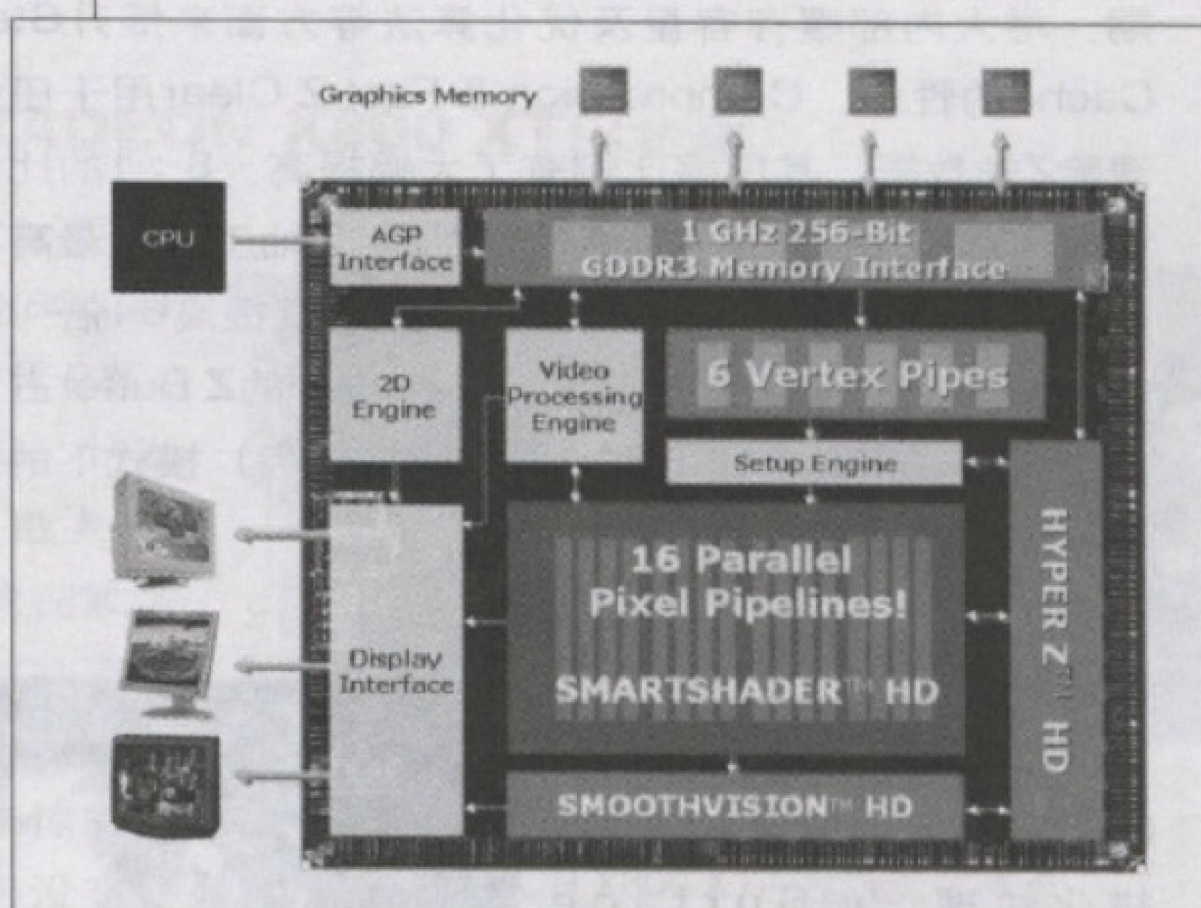
RADEON X800 Logo

R420采用联电的Low-K 0.13μm铜工艺制造，集成了1.6亿个晶体管。由于芯片的复杂度过高，无疑会造成良品率下降，因此和NVIDIA一样，ATI也会发布一系列R420产品：其中的低频或较少流水线的芯片可消化部分不良品，降低整体成本，同时能用于争夺中高端甚至主流市场。目前已确认编号的R420系列产品仅有两种，不过这一系列中甚至还没有X800标准版这一型号，因此我们相信以后会有更多基于这一核心的产品推出。

RADEON X800系列规格表

产品型号	RADEON X800 PRO	RADEON X800 XT Platinum Edition
核心频率（MHz）	475	520
渲染流水线数量	12	16
理论填充率（MPixels/s）	5700	8300
显存频率（MHz）	900	1120
显存位宽（bit）	256	256
显存类型	DDR3	DDR3
显存带宽（GB/s）	28.8	35.8
预计售价（美元）	399	499

在核心规格上，R420与NV40颇有相通之处。为应付下一代DX9游戏，R420也采用了16条像素渲染流水线和6个顶点渲染器的设计（如下图），以及高达1GHz以上的256bit内存界面。



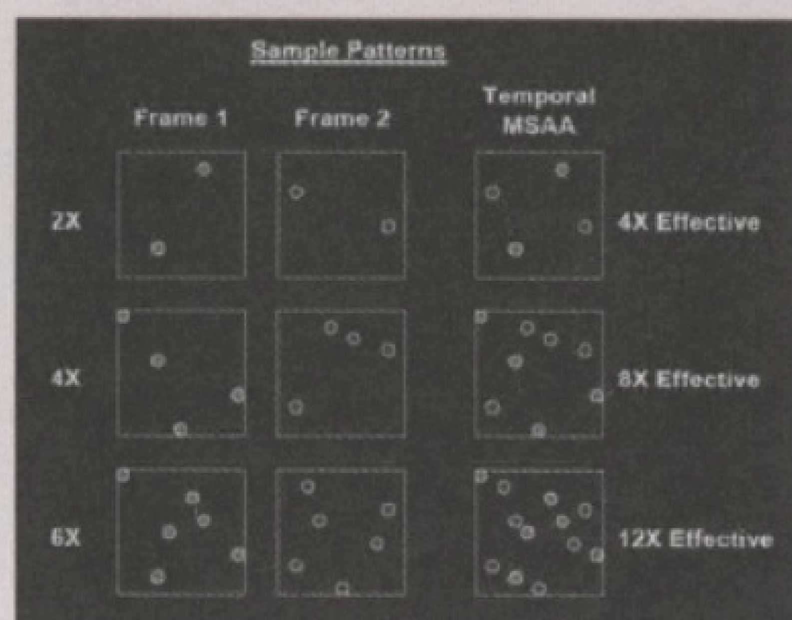
R420的核心架构

●Smartshader HD

R420的像素流水线采用4×4的绑定模式，可比较容易地改造为12条、8条流水线的产品；它的寄存器数量增加到32个，可支持更长的顶点和像素渲染程序，不过比NV40所支持的PS 3.0标准还略逊一筹。

●SmoothVision HD

在抗锯齿功能上，R420提供了对随机取样抗锯齿（Temporal Anti-Aliasing）的支持。由于随机取样后每一帧的采样点都不同，在奇偶帧合成后，可达到取样点翻倍的效果，这样Temporal AA工作量与一般的全屏抗锯齿相同，但画面更胜一个等级，2×Temporal AA效果可接近于4×FSAA。需要注意的是，这种Temporal AA模式是有局限性的，在游戏的fps过低时会屏幕会产生闪烁，当低于60fps时，ATI的驱动会自动关闭Temporal AA取样。另外，要得到Temporal AA效果需要打开屏幕的垂直同步刷新（V-Sync，新催化剂驱动中开启Temporal AA会自动强制开启垂直同步）。

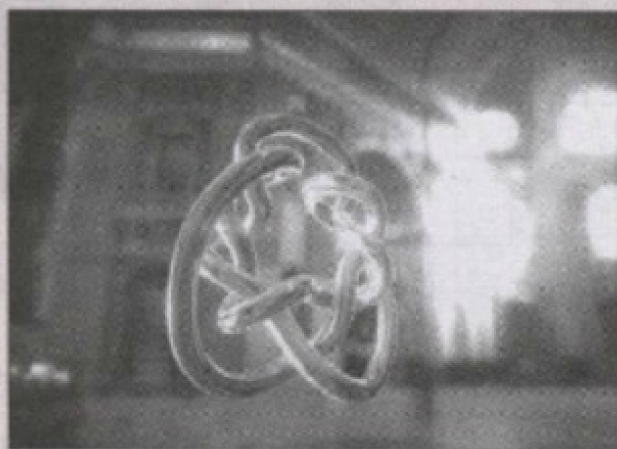


最右侧为奇偶两帧图像叠加后的抗锯齿采样效果。

●Hyper Z HD

R420采用的Hyper Z技术已经是第4代，它包括3个步骤：Hierarchical Z & Early Z、Z/Stencil Cache和Z Compression & Fast Z Clear。Hierarchical Z主要实现了对隐藏像素的清除，以缓解内存的占用，其处理速度可达到每时钟周期256个像素，是前一代的两倍。Z/Stencil Cache用于判断物体阴影锥，遮罩住屏幕上产生阴影的区域，R420通过缩小Z-buffer存取潜伏周期、增大内部缓存容量及优化算法等方面来提升Stencil Cache的性能。Compression & Fast Z Clear用于压缩和清除Z轴数据，其压缩比例有了大幅提高，8：1的比例已经是R3XX的2倍；在6×AA模式下，Z轴压缩比最高可达到48：1，同时Z-Buffer Clean清除速度提高64倍，因为它需要写入的清除资料要少得多。较少的Z Buffer占用，将使R420在高分辨率FSAA（全屏抗锯齿）模式下的性能下降明显减少。

●3Dc™


3Dc技术中的HDR（高动态范围）效果

随着可编程Pixel Shader技术的应用出现的多样化纹理，如Surface normals、Shininess、Roughness、Transparency等，DXTC（即S3TC）常常不能进行很好的压缩处理，因此ATI提出了新的压缩技术3Dc。使用3Dc图像压缩技术，实际游戏中的角色可使用较少的多边形显示，贴图材质则经过压缩处理后使用在实际显示的角色表面，使其增加更多细节，看起来也更逼真。R420硬件支持3Dc，而同时也可使用目前已有的DXTC/S3TC压缩开发工具。3Dc技术还可工作在所有Anti-Aliasing（抗锯齿）、Texture Filtering（材质过滤）、Shadows（阴影）、HDR（高动态范围）及Post-Processing（后期处理）等情况下。3Dc技术是一项开放性技术，也就是说并不是只能由ATI的产品支持，其他图形芯片厂商也可使用，且它在DirectX 9.0与OpenGL上都能获得支持。

●视频处理

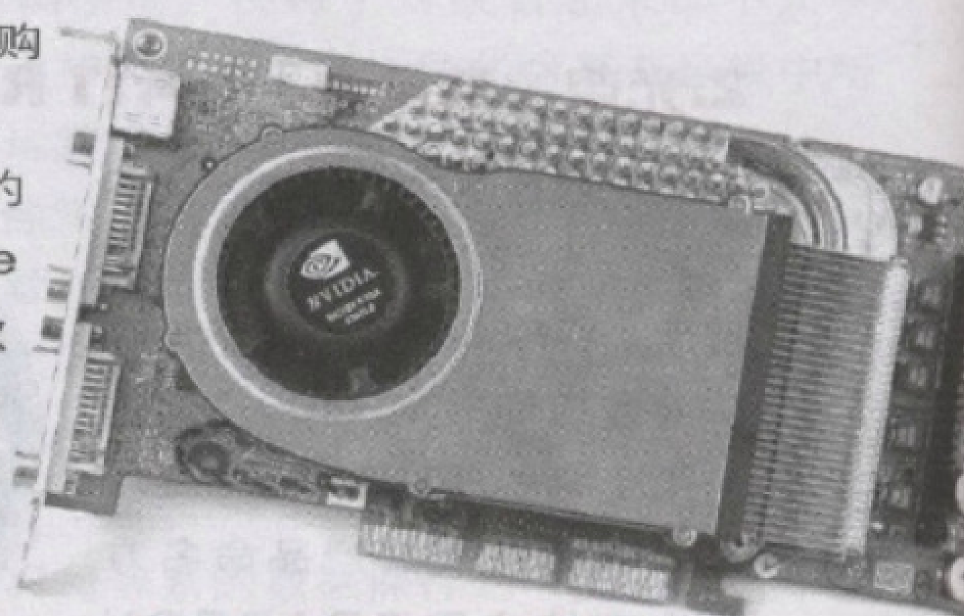
R420提供了MPEG1/2/4硬件级别的编码及解码加速。R420这次除新增加MPEG4的解码加速外，还提供了对MPEG1/2/4编码加速的支持。以往纯粹需要CPU进行计算的编码功能，也可借助R420强大的图形核心进行辅助处理（但它没有提供硬件级的编码功能）。R420继承了从R3XX就开始支持的FullStream功能，目前这项技术不仅可在RealOne软件中实现，也支持基于DivX编码的MPEG4视频回放，可显著改善视频画面缩放时的画质，并支持画面噪点消除和过滤等功能。此外，R420还支持Adaptive Per Pixel Deinterlacing（消除隔行）、Display Rotation（显示画面旋转）、Motion Compensation（动态补偿）等视频回放中的处理功能。

从硬件规格看，NVIDIA的NV40基于全新的设计，而ATI R420则与其前一代R3XX系列联系紧密，但两者在顶点处理和像素渲染能力等方面的提升都非常明显，并且很明智地将提高复杂场景处理能力和高画质表现（特别是各向异性过滤和抗锯齿）能力放在了优先考虑的位置，其目标直指即将大量出现的，拥有华丽和复杂场景的新型3D游戏（引擎）。

二、NV40和R420显卡样品欣赏

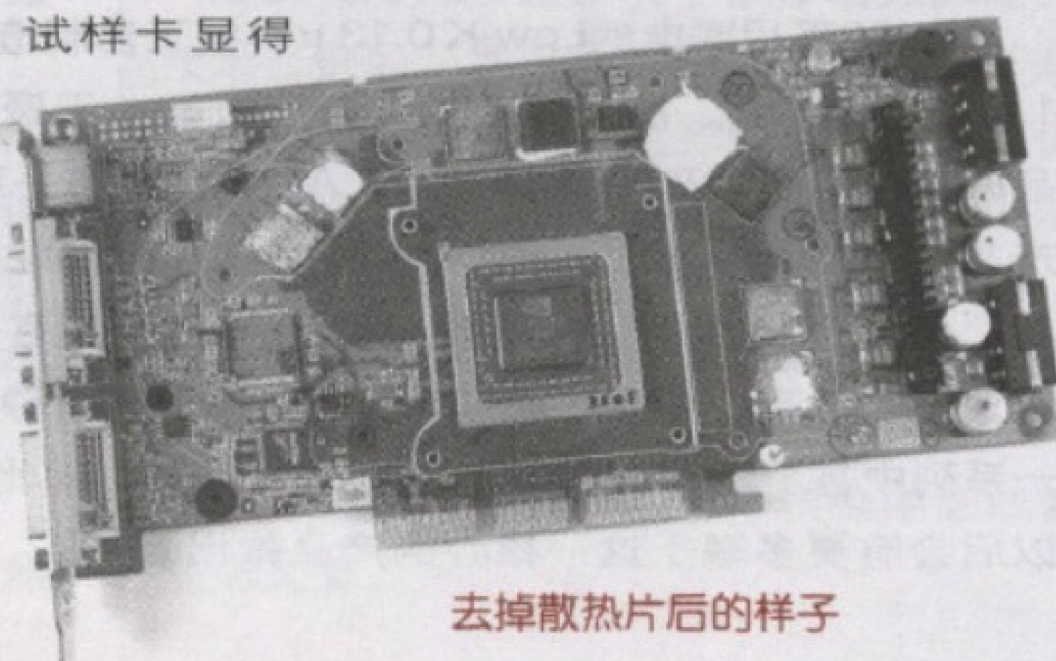
这次我们于第一时间拿到了NV40和R420的测试样品，均是由NVIDIA和ATI提供的该系列中最高端的原厂样卡，分别为GeForce 6800 Ultra和RADEON X800 XT白金版**（彩图介绍见本期“新品初评”栏目P30）**。

1.NVIDIA GeForce 6800 Ultra


GeForce 6800 Ultra测试样卡

虽然从购买的角度讲，最吸引我们的是GeForce 6800/GT两款产品，不过真正能表现NVIDIA实力的当然还是这一系列中的旗舰型号，我们拿到的样卡便是目前最高端的NV40产品——GeForce 6800 Ultra。

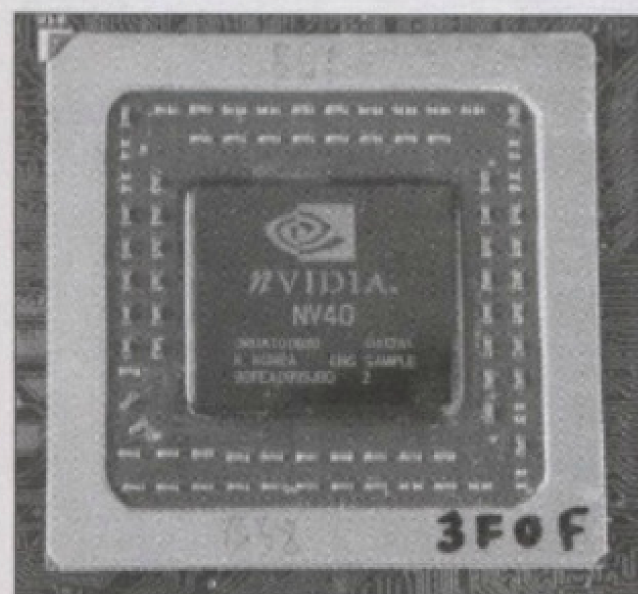
与发布会上打扮得花枝招展的“展示”样卡（见题头图）不同，GeForce 6800 Ultra的实际测试样卡显得


去掉散热片后的样子


巨大的散热装置

简朴又实用，最明显的区别便是散热器部分：主散热器没有喷涂任何图案，同时在散热器末端（即显存热管的散热部分）安装了鳍片非常多且薄的散热片，这些改变可明显提高其散热能力；散热器布局基本承袭自NV3X时代，涡轮风扇并未处于核心正上方，而是通过风路从侧面吹过铝质的核心散热片和显存散热片；整个散热片的厚度和重量都较大，因此会占据旁边PCI插槽的空间，且必须在背面使用固定架和螺丝拉紧固定。实际运行中，我们感觉到新的变速静音涡轮风扇噪声较小（这与NV30风扇的巨大噪声形成鲜明对比），即使在启动瞬间的全速运行状态下，也很难从系统噪声中分辨出来。

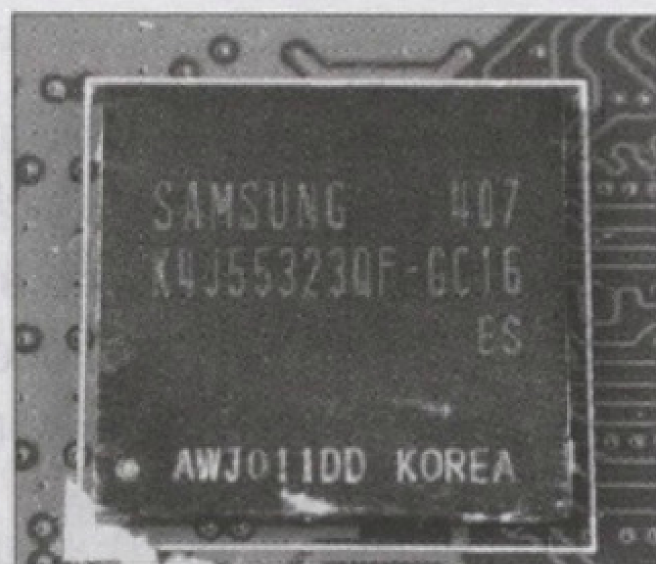
由于GeForce 6800 Ultra的核心功率已接近100W，因此卡上有2个额外的4针电源接口；同时，在负担变得非常重的供电电路中，仍需要安装散热片。为保证显卡的正常运行，NVIDIA建议使用480W的主机电源，当然这款电源还要有足够多的4针电源接口。我们在测试中使用长城的巨龙ATX-360SE P4电源，运行也很稳定。



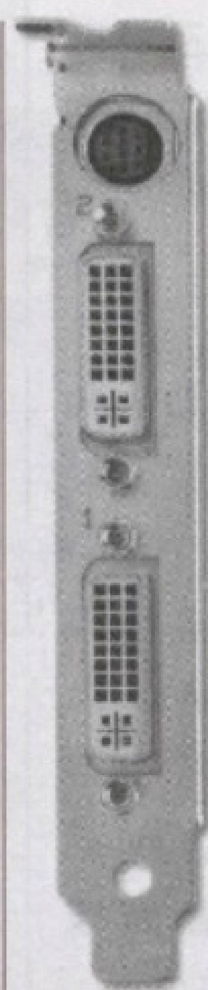


NV40显示芯片和核心

揭开散热器后，我们可看到NV40核心和芯片面积都比较大，毕竟其核心集成的晶体管数量已经远远超过了目前所有桌面级CPU，1309个针脚也需要较大的芯片表面积才能容纳。从芯片上的标注可看出，它的封装日期为2004年3月底，版本号为A1，且还处于样品阶段，仅有NV40的代号而没有标注等级。这款NV40样卡采用1.6ns的三星DDR3显存，显存颗粒围绕核心排列，颗粒容量为8M×32bit，板载的8颗显存全部位于正面，总容量为256MB；在显存散热上它采用了热管技术，将大部分热量传递到一块主散热片上。



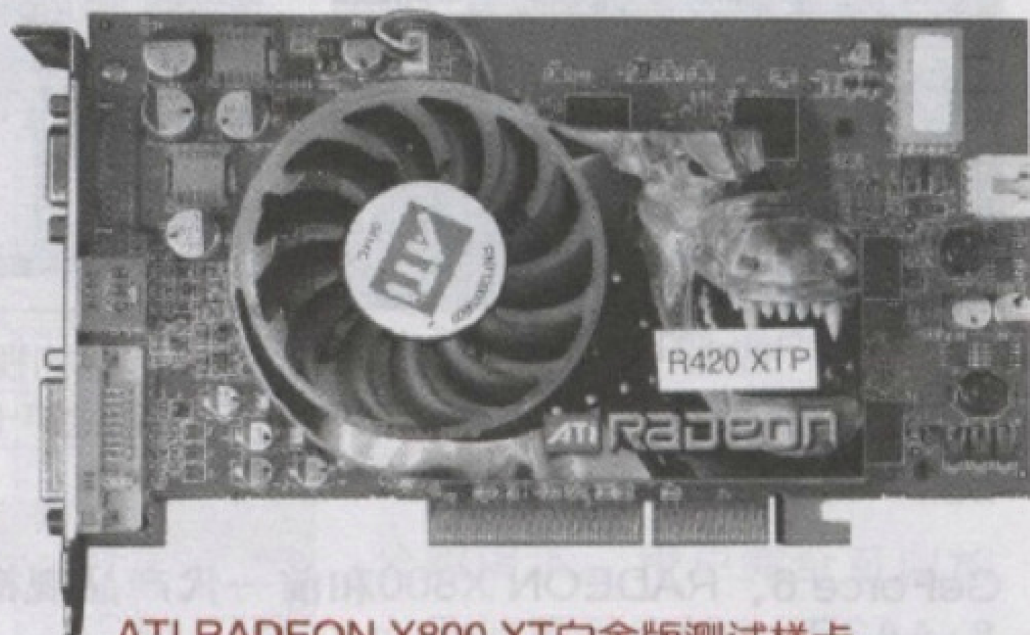
目前最快的1.6ns的三星DDR3显存，有意思的是上面也有ES（Engineering Sample，工程样品）标记。


←双DVI接口，最上面的9针视频接口可支持完整的视频输入输出。

GeForce 6800 Ultra的输出接口为2个DVI和一个VIVO接口，连接D-Sub接口的CRT显示器时需使用转接头；由于NV40核心支持硬件MPEG编码功能，这款显卡也提供了完整的VIVO（视频输入/输出）功能。

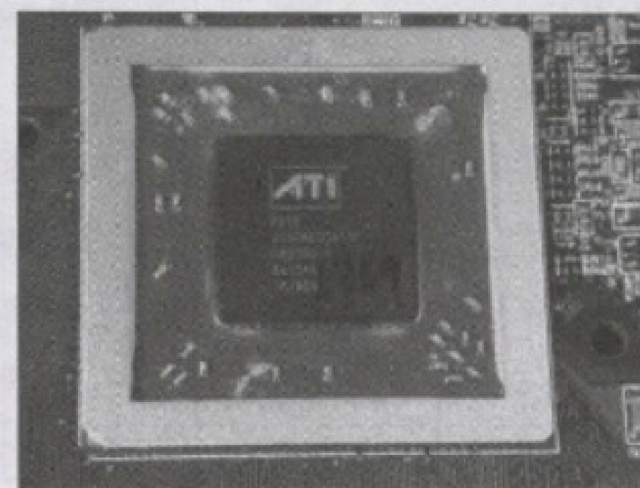
2.ATI RADEON X800 XT白金版

初看之下，RADEON X800 XT和RADEON 9800 XT非常相似，特别是两者的散热系统。样卡的铜散热器厚度虽然并不算大，重量却着实不小。让人吃惊的是这款样卡仍没有安装显存散热片，工作频率1GHz以上的DDR3显存颗粒发热量并不算小，刚跑完测试软件时整块卡的温度都比较高，好在大型铜散热器可快速将热量散发出去，并未影响其稳定性。ATI选用了大直径、低转速的散热风扇，噪声相当小，在实际使用中基本上感觉不到。



ATI RADEON X800 XT白金版测试样卡

仔细观察R420样卡会发现，它的表面尤其是边缘部分留有大量空白，和GeForce 6800 Ultra布满走线和各种元件的表面比，显得有些"简陋"。R420看上去甚至比RADEON 9800 XT还要简洁得多，且电路中安装的元件相对少一些，其制造成本应该不会比后者高。RADEON X800 XT仅有一个辅助供电接口，对电源的要求也并不苛刻，当然有条件的玩家最好还是为其准备一款300W或以上的电源。

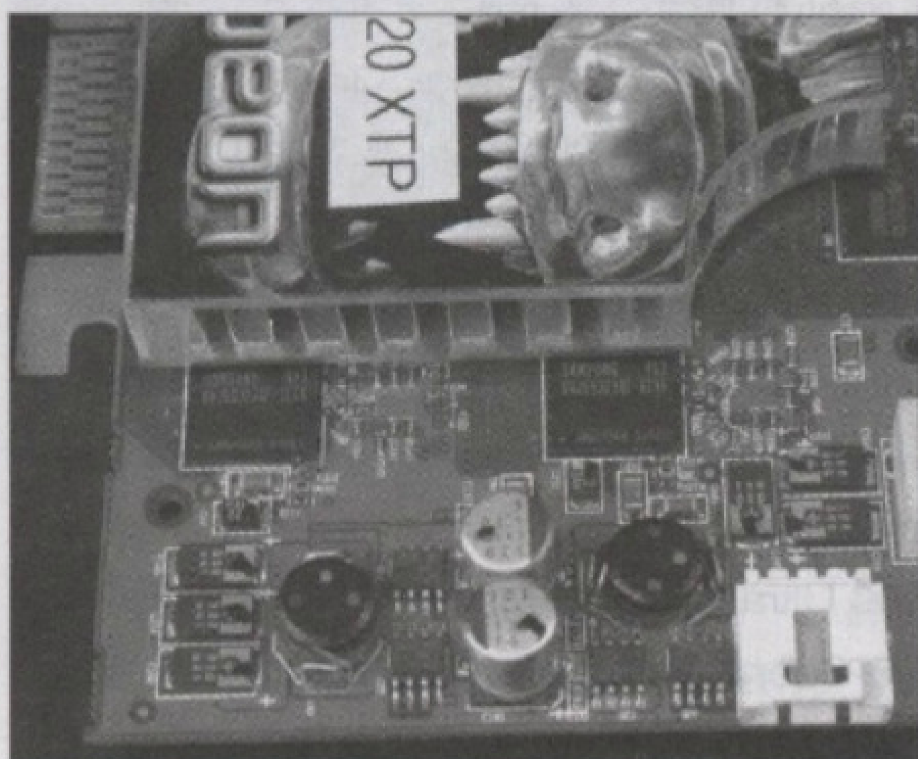


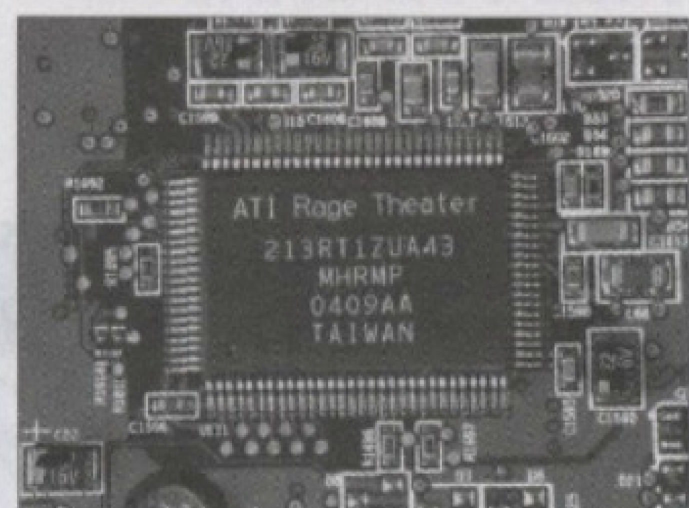


R420芯片核心

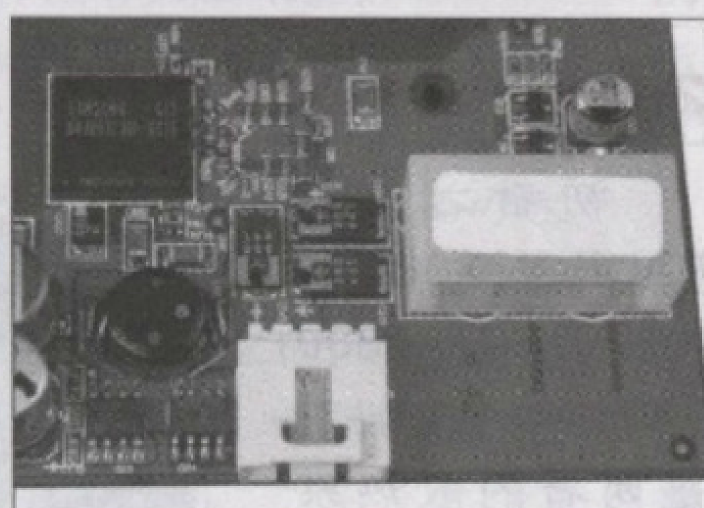
R420芯片的核心采用0.13μm工艺制造，因此虽然集成

的晶体管数量有较大提高，核心面积的增加并不明显。样卡正反面各安装有4颗三星1.6ns DDR3显存颗粒，与GeForce 6800 Ultra完全一样，同样构成256bit显存位宽，显存总容量256MB。样卡提供了D-Sub、DVI和视频输出接口，显卡背面安装有ATI Rage Theater芯片，提供视频处理功能；辅助供电接口的下方有一个视频信号输入针脚，可用于连接前置面板上的视频输入接口。


显卡供电电路，从这个角度能看到热管散热器。



ATI Rage Theater芯片


显卡边缘的视频信号输入针脚，看上去很像声卡上的CD音频接口。

GeForce 6、RADEON X800和前一代产品规格对比

产品型号	GeForce 6800 Ultra	RADEON X800 XT 白金版	GeForceFX 5950 Ultra	RADEON 9800 XT
研发代号	NV40	R420	NV38	R360
核心频率（MHz）	400	520	475	412
像素渲染流水线数量	16	16	8	8
理论填充率（M Pixels/s）	5700	8300	3800	3300
顶点渲染器数量	6	6	4	4
显存类型	DDR3	DDR3	DDR	DDR
显存频率（MHz）	1100	1120	950	730
显存位宽（bit）	256	256	256	256
显存带宽（GB/s）	35.2	35.8	30.4	23.4
制造工艺	0.13μm	0.13μm	0.13μm	0.15μm
晶体管数量	2.22亿	1.6亿	1.3亿	1.07亿

三、性能测试

在了解了芯片和样卡的情况后，我们进入最关键的部分——性能测试，毕竟对于玩家来说，一款产品的构造和工作方式并不重要，真正值得关注的是它的性能。我们的测试平台如下：

CPU： P4 3.0C处理器（开启超线程技术）
主板： Intel 875PBZ主板
内存： Kingmax DDR400 256MB×2
硬盘： WD 1200JB
操作系统： 英文Windows XP专业版+SP1
驱动程序： Intel芯片组驱动5.1.1.1002、GeForce 6800 Ultra安装NVIDIA公版驱动60.72版、RADEON X800 XT安装ATI催化剂驱动4.5版

测试软件版本及测试场景：

OpenGL测试： SpecViewPerf 7.1.1专业OpenGL测试（测试分辨率1280×1024）；Quake Ⅲ 1.32，Four.dm_68 demo。

Direct3D测试： 3DMark2001 SE Pro 330版；3DMark03 340版；AquaMark3；UT2003 2107版，demo为Flyby-citadel；Final Fantasy XI官方测试包（简称FF XI）；卡曼奇Ⅳ官方测试包；FarCry，自行录制的demo，分别是基于mp-dam、强调光影和贴图效果的demo 1及基于mp-surf、强调顶点渲染能力、水面场景居多的demo 2。

注： 我们使用PowerStrip 3.50察看核心/显存频率，所有测试在可能的情况下均选择最高细节设置。

1.专业OpenGL和实际填充率

专业OpenGL和实际填充率成绩表

产品型号测试项目		GeForce 6800 Ultra	RADEON X800 XT 白金版
SpecViewPerf	3dsmax02	18.31	15.40
	Drv09	65.79	32.85
	Dx08	100.2	85.35
	Light06	16.54	15.25
	Proe02	17.56	13.58
	UGS03	1.17	21.85
单像素填充率M Texels/s		3197.3	3063.1
多像素填充率M Texels/s		6166.3	7127.7

注： 填充率在3DMark03 340版中测得。

很明显，在目前的驱动下，NVIDIA在专业OpenGL性能方面仍然占有相当优势，除UGS03项目大幅落败外，GeForce 6800 Ultra的成绩都明显领先其对手。在实际填充率测试中，RADEON X800 XT的多重渲染性能占有优势，不过由于这一测试是基于PS2.0a版本，因此并未体现GeForce 6800 Ultra的优势。

2.3D测试软件和游戏性能测试 （成绩表见下页）

需要注意的是，NVIDIA和ATI提供的最高FSAA和AF选项不一样，因此在上面的最高图像质量测试中，RADEON X800 XT采用6×FSAA+8×AF，而GeForce 6800 Ultra采用8×FSAA+8×AF，相比之下RADEON X800明显“占便宜”。比较遗憾的是，由于RADEON X800 XT发布较晚，样卡在截稿前一天方才送到评测室，由于时间关系我们未完成在AquaMark3和3DMark03上的全部测试。

由于新一代旗舰显卡的性能达到了相当高

3D基准和游戏性能测试成绩表

显卡/项目	GeForce 6800 Ultra No AF、No FSAA	GeForce 6800 Ultra 4X AF+4X FSAA	GeForce 6800 Ultra 8X AF+8X FSAA	RADEON X800 XT白金版 No AF、No FSAA	RADEON X800 XT白金版 4X AF+4X FSAA	RADEON X800 XT白金版 8X AF+6X FSAA
3DMark 03得分						
1024X768	11663	7368	2393	11633	N/A	N/A
1280X1024	9347	5598	1601	N/A	N/A	N/A
1600X1200	7600	4372	1111	N/A	N/A	N/A
3DMark 2001 SE Pro得分						
1024X768	18710	16408	8365	19973	17164	16379
1280X1024	17404	14684	5677	18401	15494	13914
1600X1200	16409	12928	3798	17008	13370	11800
Quake III，fps						
1024X768	380.1	379.4	212.4	368.2	362.9	357.5
1280X1024	373.7	361.2	128.7	361.7	323.8	293.2
1600X1200	371.2	313.4	80.4	356.8	250.8	217.6
UT2003，fps						
1024X768	150.1	149.4	67.4	148.4	148.5	148.0
1280X1024	149.1	145.8	45.6	147.7	145.3	142.2
1600X1200	150.0	131.4	31.3	148.2	133.6	127.1
FF XI得分						
高画质（1024X768）	6072	5983	5524	5950	5924	5884
卡曼奇IV，fps						
1024X768	63.2	63.4	42.6	58.1	57.7	57.6
1280X1024	63.6	62.3	30.2	58.2	57.4	56.3
1600X1200	63.5	59.9	21.3	58.1	55.9	53.2
AquaMark3得分						
1024X768	62.4	52.1	19.5	N/A	N/A	N/A
1280X1024	57.1	42.9	13.2	N/A	N/A	N/A
1600X1200	51.5	34.4	9.7	N/A	N/A	N/A
FarCry Demo 1，fps						
1024X768	86.3	84.3	32.7	98.5	98.3	90.4
1280X1024	85.9	75.5	21.5	97.7	79.6	64.0
1600X1200	83.6	56.3	N/A	95.0	57.6	N/A
FarCry Demo 2，fps						
1024X768	69.0	68.2	38.5	79.4	77.8	77.3
1280X1024	68.0	65.9	25.2	77.4	74.2	62.5
1600X1200	66.5	56.8	N/A	76.5	56.5	N/A

的程度，在很多测试软件及游戏中都达到了它们限定的极限帧数，例如UT2003和卡曼奇IV，因而无法很好地体现出产品的差异。于是我们将更多的注意力放在高分辨率和高画质（开启高倍AF、FSAA）测试中，两款显卡的性能差别也仅能通过这些项目体现出来。

从测试成绩看，NV40和R420的性能水准整体上很接近，GeForce 6800 Ultra虽然在QuakeIII、UT2003、FFXI、卡曼奇IV等项目中领先，但除个别设置外，领先幅度大都在3%，几乎在允许的测试误差以内，很难据此对双方的实际性能下断言。在测试项目中值得注意的是代表未来3D引擎发展方向的FarCry，我们可以看到，RADEON X800 XT在这款游戏上的表现明显好于GeForce 6800 Ultra，在一定程度上说明ATI目前对DirectX 9的掌握能力仍高于NVIDIA；但在FarCry放出针对PS（像素渲染器）3.0的补丁后，两者的表现是否会有变化，我们会继续关注。另外在FarCry中，两款显卡运行demo 1的成绩随着分辨率和FSAA倍率的上升明显下降，而demo 2的帧数下降则要小得多，可见两款产品所着重加强的顶点处理能力确实都达到了相当强悍的水平。

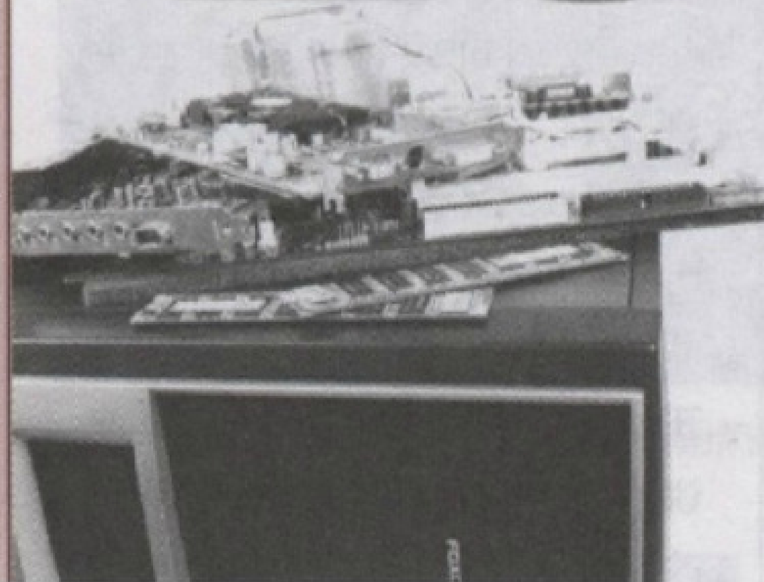
四、测试总结

我们可以很明显地感觉到这样一个事实，那就是基于DirectX 9的游戏引擎和FSAA、AF等图像优化方式，在新一代DX9显卡上真正走向了实用化。一般来说，要使3D画面质量有质的改变，我们至少需要4×FSAA+4×AF，在以往的显卡上使用这一设置会使显卡速度有非常明显的下降。而本次测试中，对于这两款新的DX9旗舰显卡来说，大多数场景中1024×768和1280×1024分辨率下的4×FSAA+4×AF成绩仅下降了不到1/6，甚至在1024×768分辨率下，用户完全可以放心地使用最高的8×FSAA+8×AF模式，而不必担心游戏帧数有明显降低。我们认为，在目前家用显示器分辨率不可能大幅提升的情况下，采用高倍率FSAA和AF是玩家提升游戏画面质量的最好选择。

从技术特征和实际测试成绩可以看出，ATI和NVIDIA的显示芯片开始走上不同的道路。ATI的芯片设计仍是基于DirectX，在追求兼容性的基础上不断改进；而NVIDIA则为程序员提供了更灵活多样的特性，为此不惜大量增加晶体管数量，并不得不降低运行频率，虽然其公开资料中并没有提及，但我们怀疑这会促使更多的程序员走向Cg编程（NVIDIA推出的一种图形语言编译器）。而基于Cg的游戏引擎实际上是为NVIDIA显卡进行了优化，这就是NVIDIA牺牲成本和频率希望达到的目标。虽然GeForce 6800 Ultra的核心、显卡的复杂程度和制造成本都明显高于RADEON X800 XT，但是它开放显卡规格的做法可让显卡合作伙伴尽量去“消化”这些成本，因此在价格竞争中并不会处于特别不利的地位。

新一代DX9显卡的争夺刚刚开始，战火将很快由最高端燃向消费者更加关注的中低端市场，基于新一代核心的中低端显卡的表现是否会同样抢眼？放下这些显卡中的贵族，我们期待着更加物美价廉的产品。P

K8与DirectX 9的时代
2004暑期配件市场形势展望



■四川 一居

每年暑期都是国内电脑市场销售的旺季，而届时能DIY怎样的实用机型，是很多准备在暑期购机的读者感兴趣的问题。为了让大家能对暑期配件市场的形势有所了解，本文将详细分析主流配件目前的“形势”及在暑期前可能出现的变化。

一、CPU篇

CPU是电脑的核心，它的走向关系到整个PC硬件平台的走势。CPU技术的每一次进步和架构变化，几乎都会带来“革命”性的发展。

1.64位平台——飞入寻常百姓家

AMD和Intel的竞争近几年一直没有停止过，随着AMD Athlon 64的推出，桌面微处理器开始进入64位时代。

●Athlon 64——暑期CPU市场的热点

在Intel当年致力于发展纯64位CPU“安腾”时，AMD选择了向后兼容X86-64技术，推出了K8系列（Athlon 64）CPU，在64位基础上添加了对32位计算的支持。凭借Athlon 64近期优良的业绩，AMD在2003年末结束了长达9个季度的连续亏损，转为盈利；而2004年第一季度再接再厉，收益继续保持小幅增长。


Athlon 64处理器

K8处理器分为Opteron、Athlon 64 FX和Athlon 64三个系列，分别面向服务器、工作站/高端台式机和主流桌面市场（**编者注：参见本刊2004年第9期《Athlon64系统完全选购指南》一文**）。Athlon 64要想在暑期市场上获得更大成功，价格是一个关键因素。从目前AMD已发布的Athlon 64 2800+（1.8GHz，512kB/1MB二级缓存）、3000+（2.0GHz，512kB二级缓存）、3200+（2.0GHz，1MB/512kB二级缓存）、3400+（2.2GHz，1MB/512kB二级缓存）等型号看，512kB的Athlon 64价格要比1MB二级缓存的版本更便宜（今年AMD在家用市场主打的肯定是512kB的产品），性能差距也很小。目前512kB二级缓存的Athlon 64 2800+在1500元左右，3000+也已跌到1900元左右，已和主流的同频P4差不多。在今年暑期之前，低频的Athlon 64很可能跌到千元左右。

根据AMD一贯的市场策略，它很可能会在暑期前发布256kB缓存的64位“毒龙（Duron）”CPU（基于Athlon 64核心），价格应和目前的低频Athlon XP差不多。如果这个预测成为现实，64位“毒龙”对于全面普及Athlon 64平台将起到关键作用。

小结：俗话说“酒香也怕巷子深”，光有良好的性能和价位还不够，Athlon 64平台能在今年暑期的市场上取得多大成绩，更要看AMD的“吆喝”（宣传）功夫。今年暑期大家应该能以目前主流Athlon XP平台的价格，买到64位的AMD K8平台PC，跨入64位时代。

●Intel IA32e难以赴会

本来，Intel曾计划在2005年才推出针对桌面市场的64位CPU，但面对越来越受市场欢迎的Athlon 64，Intel再也坐不住了。在普通用户看好的桌面级64位CPU方面，2004年2月的IDF上，Intel公布了在IA-32架构CPU上增加的64位扩展技术（称为“64-bit Extension Technology”或“IA-32e”，简称EM64T）。EM64T将被未来的服务器、桌面甚至移动CPU所采用，它能支持64位运算和更大容量的内存。和Athlon 64类似，Intel的EM64T CPU也加入了一种名为64位sub-mode的工作方式，将同时支持32和64位运算，在运行64位程序时才会采用64位sub-mode工作方式，而在处理32位运算时依然是IA32架构。

小结：总体来讲IA32e（EM64T）和Athlon 64互相兼容，都能运行64位代码。但Intel的IA32e并非纯64位CPU，而只是在32位CPU基础上的延伸，其未来表现如何尚不得而知。可以肯定的是，在今年暑期甚至今年年内，IA32e难以赴会家用市场。

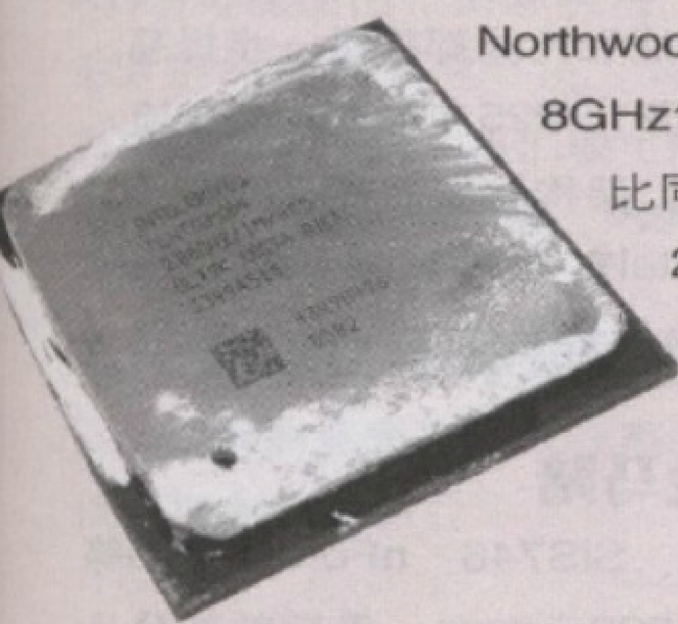
2.32位CPU——你“芯”唱罢我登场

64位CPU正悄悄地向我们走来，但32位CPU一年半载内也不会被淘汰，32位的主流CPU仍是很多用户关注的焦点。

●P4军团

Intel P4近几年的发展都主要侧重于核心的改良（**编者注：参见本刊最近2年“新品初评”和“硬件评析”栏目的多篇P4评测报告**）。为消减来自Athlon 64的压力，去年年底Intel发布了P4 EE 3.2GHz，但光看其2MB三级缓存的配置和高昂的成本，就注定它不可能真正进入主流市场。

2004年2月Intel又推出了Prescott内核的P4，代号为P4E，采用90nm工艺制造、Socket 478针脚，其一级和二级缓存容量比目前的Northwood P4大一倍。P4E 2.8GHz售价1590元左右，只比同频的Northwood P4 2.8C贵100元。Intel准备用Prescott核心CPU替代同频Northwood核心的P4，但P4E功耗较高，性能也没有明显改善。考虑到成本因素，对于Prescott能否在今年暑期市场中完全替代Northwood P4，笔者并不看好。



零售版的Prescott P4

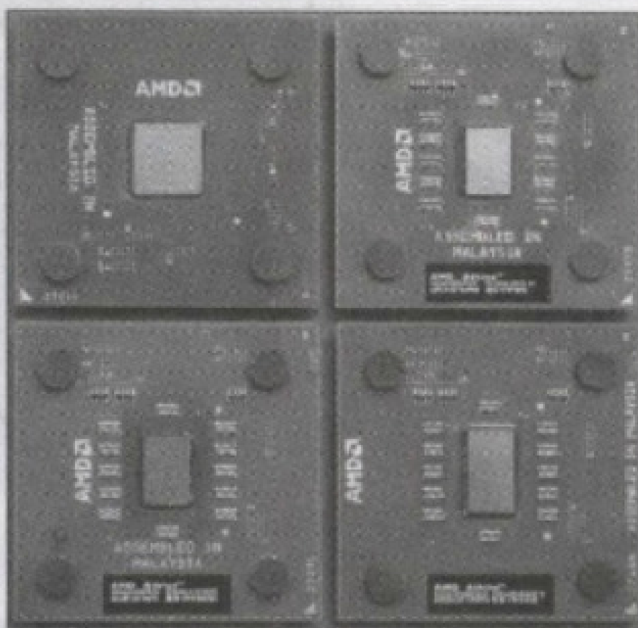
小结： 暑期市场上Northwood P4仍会是P4市场的主力。届时大家很可能同时见到4款主频同为2.8GHz的P4 CPU：Northwood核心、533MHz FSB的P4 2.8B、Northwood核心、800MHz FSB的P4 2.8C、Presoctt核心、533MHz FSB的P4 2.8E及Prescott核心、800MHz FSB的P4 2.8E。面对Athlon 64可能的价格战，预计2.8GHz的533MHz FSB P4很可能会杀向千元左右，甚至跌入千元以内；2.8GHz的800MHz FSB P4可能会降到1200元左右，而各款赛扬CPU也会有相应降幅。



小知识： 要区别不同核心版本的P4，大家可用WCPUID之类的软件查看：B0核心的代码是Stepping 4，C1核心的为Stepping 7，800MHz FSB的P4C则为Stepping 9，而最新的Prescott核心P4E为Stepping 3。

●Athlon XP兵营

Athlon XP在中端市场上始终被Intel的P4所压制，这并非由于其性能不佳，而是品牌影响力、宣传、周边厂商支持等多方面原因造成的。目前市场上的Athlon XP主要是Thunderbird和Barton核心的产品。



4种不同版本的Athlon XP处理器

Barton系列的主流型号Athlon XP 2500+、2800+和3000+三款将在暑期市场上进一步占据主流位置。目前最受欢迎的Barton 2500+（590元/散装）在暑期前可能会有百元左右的降幅，以对抗来自P4的降价压力。而Thunderbird核心的Athlon XP和Duron已比较低廉，降幅不会太大，但可能会以更高频率的版本来替代低频版，例如Duron 1.8GHz（345元）降到Duron 1.6GHz（295元）的价位上。

二、主板篇

一款成功的处理器总是会有众多主板芯片组去支持，而什么主板会是今夏暑期市场上的“风流人物”呢？

1.Intel平台——乱花渐欲迷人眼

●i845系列，尚能饭否？

细观主板芯片组的历史，大家会发现Intel阵营中有几款最终导致其获得巨大成功的芯片组，例如430HX/TX、440BX、i810、i845D等。其中i845D芯片组是P4平台的第一代DDR芯片组，正是由于它的出现，才使P4平台真正进入主流市场，Intel在其基础上推出了i845E/G系列乃至i865系列。

目前市场上i845E/G主板因停产已很难见到（厂家库存除外），倒是时不时有二三线主板厂家推出所谓“超频版”的i845D出来见诸报端。目前低端市场上尚活跃的有i845PE/GE/GV等产品，250～300元左右的整合型i845GV/GL主板虽不具备AGP插槽，但用它们来搭配赛扬CPU，对付一般的应用仍算不错。i845GE芯片组主板如能在350～500元左右的价位上买到，还是很有性价比的，如果超过500元则不如考虑800MHz FSB的i865G或VIA、SiS等芯片组的同类整合主板了。i845PE主板目前有点高不成低不就，一些品牌的此类主板价格已和800MHz FSB的i848P/i865PE/PT800等重叠。从各方面考虑，价格无优势的i845PE产品未来肯定没有太多的选择价值，被Intel抛弃（停产）亦是大势所趋。

目前，二三线主板厂商的i845系列主板因为低价尚有生存空间，但一些动辄500元以上的名牌i845系列主板已很难在市场上生存，除非欺消费者不懂行。总之，如果价格不很低，暑期中大多数消费者会弃i845系列而转寻其他更具性价比的产品（例如i848P、PT800）。

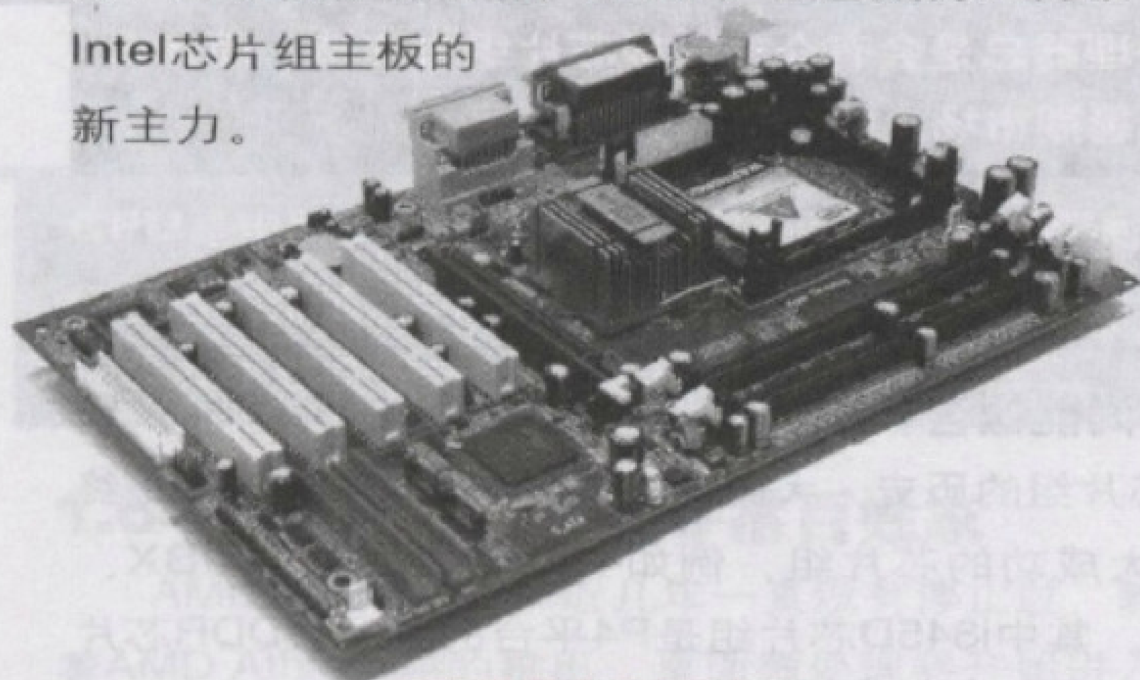
●i848P，无心插柳柳成荫

目前P4平台已完全迈入800MHz时代，与



i845产品相比，i865主板可支持800MHz FSB、双通道DDR400、串行ATA及AGP 8×等诸多先进功能。此外VIA、SiS都推出了800MHz的P4芯片组，如VIA PT800、SiS648FX（均支持单通道DDR400）以及SiS655FX和PT880芯片组（均支持双通道DDR），它们以更低的价格给了Intel产品较大的压力。

Intel芯片组方面，i875是高端代表，i865PE则是顶梁柱，i865P由于不支持800MHz被Intel淘汰，取而代之的是i848P。i848P是i865PE的简化版（只支持单通道DDR400），刚推出时由于价高而不被市场看好；但i848P支持800MHz FSB，在大多数应用中的实际性能只和i865PE相差不到5%，而i848P却廉价许多（已有多款i848P主板杀入400元以下）。所以，无心插柳柳成荫，i848P产品已成为入门级Intel芯片组主板的新主力。

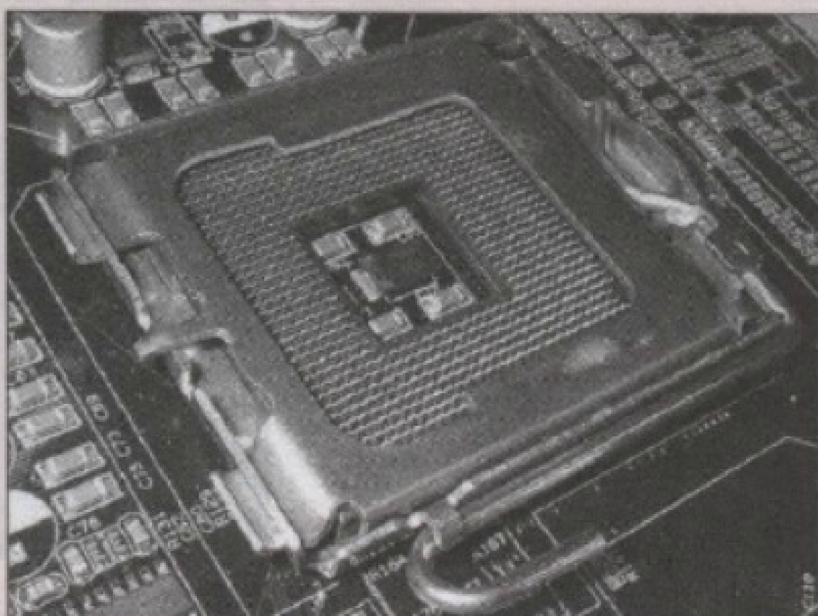


一款低价位的i848P主板

小结： i875P注定与桌面主流无缘，就算其价格大降，但ECC（内存校验）和千兆网卡等在民用环境中更像“水中月”。目前多款i865PE主板已降到5XX元的价位，成为主流用户的首选；i848P在价格方面虽不如VIA、SiS等厂商的同等级产品，但与i845PE相比优势明显，更应成为暑期入门用户的当然之选。笔者倒是觉得i865G主板（集成显卡的i865PE）有些“鸡肋”（一些4XX元、支持外接显卡的小板型i865GV很具性价比，如华擎P4i65GV），因为就算用2XX元的i845D主板加上一款300元的MX440 SE显卡，也比同价位上的i865G主板具备更好的性价比。而要求较高的用户更瞧不起i865PE同i845GV差别不大的整合显卡性能，宁愿选择i865PE/i848P+独立显卡也不愿为i865G折腰。总之，在i848P的低价攻势带动下，暑期主板市场很可能全是800MHz的天下，那时可能会出现低于350元的i848P、PT800主板，而部分品牌的i865PE、SiS655FX、PT880产品也可能会杀入500元内。

●竹篮打水？——Intel的开发蓝图

IDF2004上，Intel宣称将在2004年第二季度推出采用LGA775接口的P4EE处理器，核心（Gallatin）与和目前Socket 478接口P4EE相同。另外，Intel将在2005年早些时候推出Gallatin核心的下一代产品Potomac，而未来的P4EE也将全面转向LGA775接口及Potomac核心。



复杂的LGA775接口

今年夏天，引脚数由现有的478个增至775个的P4将会亮相。同时，P4芯片组也将由875P和865PE系列过渡到“Grantsdale（开发代号）”系列，名称为i915/925，它支持DDR-Ⅱ内存和PCI Express总线，功能和性能都将进一步提高。但限于新品上市的价格及用户需求，i915/925在暑期难成主流。笔者认为，如果LGA775（Socket T）架构的安装易损问题在产品批量上市前不能得到很好解决，Intel寄予厚望的LGA775架构很可能又成为“竹篮打水一场空”的失策之作。

2.AMD平台——浅草才能没马蹄

就目前而言，KT400A、KM400、SiS746、nForce2 400等已沦为低端入门主板，普遍在400～500元左右，暑期前部分品牌的此类产品可能杀入300～350元以内。目前在Athlon XP平台上，VIA和NVIDIA主打的芯片组是KT600、nForce2 Ultra 400等，价格在500～800元，暑期前部分品牌的这类主板可能杀入500元内。

真正被广为关注的还是Athlon 64主板的走势。目前市场上主推的K8芯片组有VIA的K8T800+VT8237、SiS的SiS755+SiS964、NVIDIA的nForce3 150和250等，虽然目前已有斯巴达克的S755MAX主板（SiS755+SiS963L芯片组，支持Socket 754）的价格杀入600元内，但大部分K8主板还维持在700元以上。但根据AMD平台产品的一惯特点，可以预见的是，暑期前K8平台主板可能全面杀入700元内，特别是VIA、SiS及nForce3 150芯片组的产品。64位平台已成为AMD决胜的关键，而今年暑期市场的销售情况可能正是Athlon 64今后走势的晴雨表。

三、显卡篇

游戏是家用电脑的一项重要功能，对于众多游戏玩家而言，在装机或升级时选择一款性价比高的显卡是至关重要的。

1.NV40横空出世，R420磨刀霍霍

2004年4月14日，NVIDIA正式发布了GeForce6系列显卡——GeForce 6800标准版和Ultra版（核心代号NV40）。GeForce6系列显卡具备众多新特性，其中包括更高速的架构、能适应最新的标准软件、具备高精度编码解码芯片及直接输出HDTV等功能。GeForce 6800 Ultra零售价是499美元，而标准版为299美元。对

→丽台发布的GeForce 6800显卡，散热器相当庞大。

于准备在暑期装一台3D性能强大的电脑的朋友来说，今年暑期应当能买到价位合适的6800标准版产品。

NV40的横空出世，也给了NVIDIA最大的竞争对手ATI以极大的压力。ATI于5月4日发布了RADEON X800系列图形芯片（代号R420），同时还推出面向低端的X800 SE显卡。以目前R420公布的参数，在整体性能上完全具备了对抗NV40的水准，究竟鹿死谁手还要等测试结果公布后方见分晓。**编者注：关于这两款新显卡的技术特征和评测，详见本期前一篇文章。**

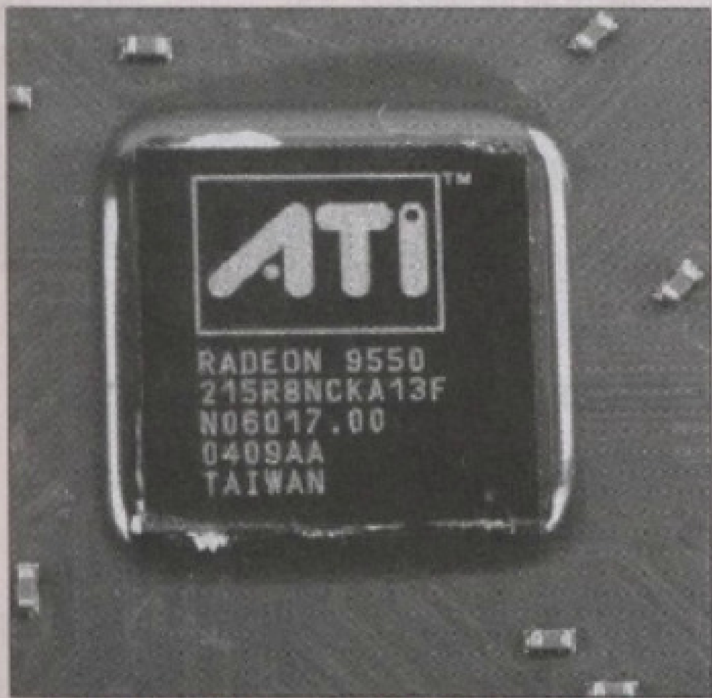
这样看来，暑期国内市场上显卡中高端产品肯定有一场大战。ATI很可能使出“田忌赛马”之计，以9600 XT或9800 Pro一档的芯片进行较大幅度降价，对抗来自NV40（6800）先期上市的压力。在今年暑期，我们很可能以1500元左右买到目前炙手可热的高端卡（FX 5900标准版、R9800 Pro等）。

2.中低端市场亦是决胜点

技术的竞争多体现在高端显卡上，而市场的成败却仍要看重中低端显卡的销量。

●ATI的中低端战略

ATI目前在入门级显卡上主要靠RV280系列（RADEON 9200，64或128MB 128bit显存，核心/显存频率为250/200MHz；R9200 Pro，128MB 128bit显存，300/300MHz；R9200 SE，64bit显存，200MHz/166MHz）支撑，R9200SE很可能将在暑期成为2XX元的入门级主力。



ATI的中低端希望之星——R9550

而在中低端、中端卡市场上，支持DX9的RADEON 9600/9550系列是ATI倚重的主流：目前有R9600 XT（代号RV360，用于取代R9600 Pro，频率提高到500MHz/300MHz）、R9600 Pro（128MB 128bit显存，400/300MHz）、R9600（64/128MB 128bit显存，325/200MHz）、R9550（分别有64/128MB显存、64/128bit显存位宽的4款产品）。

中端市场上引人注目的还有RADEON 9800 SE（R350，325/250MHz），其渲染管线只有R9800 Pro的一半，视频率和版本不同，价位在1000～1400元。新版R9800 SE一般采用R360（R9800 XT）核心，同样只有4条渲染管线，但部分R9800 SE能通过软件或驱动修改打开被屏蔽的4条渲染管线，这使其在市场上很有竞争力。

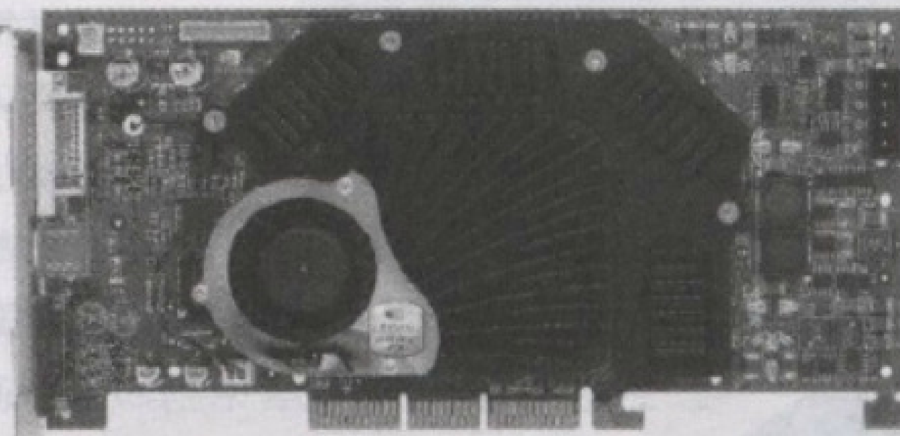
●NVIDIA的中低端战略

在暑期2XX元入门显卡市场上，MX440接班人是采用64bit位宽的GeForce4 MX4000，虽然它以华而不实的128MB甚至256MB的低频率显存作为卖点，但面对支持DX8的R9200 SE，只支持DX7的MX4000会力不从心。

NV34系列才是NVIDIA在低端市场的重点，它有以下版本：FX 5200 Ultra（325/325MHz，核心/显存频率，下同）、FX 5200（250MHz/200MHz或325/250MHz）及FX 5500（270/200MHz），很可能成为入门显卡新主力的FX5500就是将核心频率提高20MHz的FX5200，现在FX5500多在600～700元，在暑期前很可能降到400多元。

中低端卡市场上，FX 5600（NV31）正被NV36（FX 5700）系列所替代。NV36系列有FX 5700（425/275MHz）和FX 5700 Ultra（475/450MHz）、FX 5700 LE（250/200MHz）等版本。FX 5700的渲染管线只有其顶级卡FX 5900的一半，但整体性能仍明显强于FX 5600系列，标准版5700显卡价格多在千元内，在暑期前取代5600系列成为NVIDIA中端显卡的新主力也就顺理成章。5700 LE的性能要弱于5700，但肯定强于64位显存的5600 XT，它在暑期可能降到600元以内，成为与R9550竞争的主力显卡。

此外，在中端卡市场上值得注意的还有NV35系列的FX5900标准版、5900 XT。NV35包含FX 5900 Ultra（450/425MHz）、FX 5900（425/425MHz）和FX 5900 XT（400/350MHz）等款型号，5900 XT采用8层PCB，为5900标准版的降频版，但同样具备了5900的所有特性。目前5900 XT多在1300～1500元，而性能比5700 Ultra强不少，随着其进一步降价，很可能在暑期与R9600 XT、R9800 SE等显卡竞争千元出头的市场。


曾经高高在上的FX 5900能否进入寻常百姓家？

四、存储篇

1.内存何处去

●DDR走势稳中有降

今年3月内存出现异常涨价，原本270元左右的现代256MB DDR内存条一路飙升到

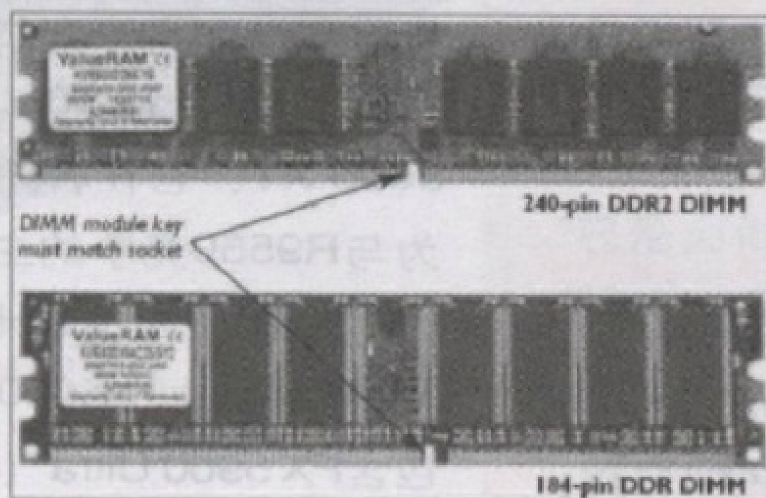


400元以上。一方面原因，是数码设备闪存使用量增加，造成内存厂商转产，短期内求大于供；另一方面，内存芯片主要产地之一的中国台湾省近期出现不安定因素，使得品牌机厂商为防范缺货大量囤积内存，但也不排除上游商家借机人为炒货的嫌疑。

就目前而言，各大内存制造商的DDR内存及其颗粒的产能和良品率上都达到了较佳状态，如果各大厂商不主动联合限产或因"天灾人祸"，暑期DDR内存应该不会再出现大的涨价波动。就整个内存市场的走势而言，随着涨价后市场需求量的大幅减少及内存厂家的产能调整，DDR内存价格应能保持平稳或稳中有降，不会再次大幅度上涨，以致影响大家的暑期消费计划。

●DDR-Ⅱ难成主流

DDR-Ⅱ内存由于芯片使用了新技术，有能力运行在超越DDR533的时钟频率上。但单从目前DDR-Ⅱ内存的性能看，从DDR400/533到DDR-Ⅱ 400/533并没有太明显的性能增长。目前DDR-Ⅱ使用240pin封装，其面临的最大挑战是不向后兼容。此外，DDR-Ⅱ是否会被广泛支持，更要看芯片组和主板厂商的脸色。所以在目前市场尚无主板支持DDR-Ⅱ内存的情况下，至少在今年暑期，被广为看好的DDR-Ⅱ内存条还很难走入寻常百姓家。

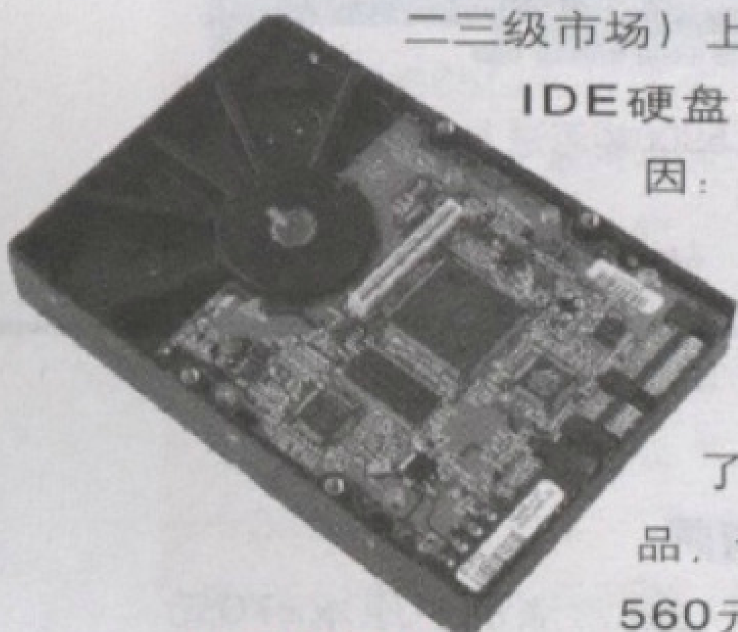


DDR（下）和DDR-Ⅱ（上）内存

2.PATA和SATA的战争

SATA（串行ATA）接口硬盘推出很长时间了，已被现在的主板芯片组广为支持。与PATA（IDE）接口相比，SATA具有更快的接口速度、更少的引脚、更小的体积、更低的电压、更长的线缆、支持热插拔等特点。

但SATA遇到的最大尴尬是，目前国内市场（特别是二三级市场）上很难见到SATA硬盘的身影，仍是IDE硬盘的天下。笔者认为有以下几点原因：一是目前硬盘的内部传输率尚难突破100MB/s，ATA100接口的硬盘已完全能满足传输性能要求，更不用说ATA133及更快的SATA了。二是目前SATA硬盘贵于IDE产品，例如酷鱼7002.7 80GB IDE版报价560元，同型号SATA硬盘为640元；120GB IDE版710元，120GB SATA产品则报845元；160GB IDE产品报890元，160GB SATA则报1040元。价格最接近的80GB硬盘间价差也在80元，而相差最多的160GB价差在150元，虽然SATA硬盘大多采用了8MB缓存，但在很多精明的消费者眼里，够用就好的IDE硬盘仍是首选。


串行ATA硬盘

单就暑期装机形势而言，SATA硬盘要想在更大程度上得到认可，一是价格需和PATA产品更接近，二是厂商加大推广力度。此外，如果硬盘厂家的产能能保持稳定增长，到暑期硬盘产品还可能会有平均50元左右的降幅，80GB硬盘中的最低价产品将杀入500元内（例如目前报价520元的WD 800BB）。

3.光存储器——鹬蚌相争，渔翁得利

到截稿日止，大品牌的52×CD-ROM普遍在170元左右，多数16×DVD-ROM在290元左右，52速刻录机最低价330元，大品牌Combo驱动器较低报价380元；而4×DVD-Dual刻录机已降入599元，6×DVD-Dual已降入699元，8×DVD-Dual最低报价799元。

迫于高一层产品的降价压力，52×CD-ROM很可能在年内降到140～150元左右，但考虑到经销商利润，暑期前CD-ROM价格仍将维持在较高价位。此外，暑期最低价的DVD光驱或CD-RW刻录机很可能跌破250元，而最便宜的Combo可能会接近300元。

今年暑期市场上最值得关注的应该还是全功能的DVD刻录机。去年大家关注DVD刻录机主要还在其格式之争，而随着越来越多的厂商推出DVD-Dual（同时支持DVD-R/RW和DVD+R/RW格式），LG更是推出了支持所有DVD刻录格式的产品（DVD+RW、DVD-RW和DVD-RAM），DVD刻录机逐步摆脱了格式迷雾。当然，更深层触动DVD刻录机降价的原因在于，从2003年开始，以建兴等为首，各大光存储厂商纷纷采用极具性价比的联发科技的DVD±RW控制芯片，使得DVD-Dual迅速跌入千元内，乃至出现了今天的599元产品。



DVD刻录机有望普及

小结： 一系列降价使得DVD刻录机真正走到了消费者面前。单就暑期DVD刻录机市场而言，目前最低价的4倍速刻录机那时肯定因停产而缺货，而在599～699元价位上取代它的将是6×或8×的产品。那时12×DVD刻录机将可能杀入800元内，而刚刚出现的16×DVD刻录机将逐步逼近千元。总之，对于要求较高的装机用户而言，暑期DVD刻录机应该能成为标准配置之一。

五、显示器篇

限于国内的消费水平，廉价的CRT纯平显示器还是市场上的热销货。低价已成为CRT纯平显示器的“杀手锏”，从999、899元之争，到现在700元左右就能买到的品牌纯平，CRT显示器已毫无身份之尊。在大家都以低价致胜的情况下，从700元到1200元的纯平显示器在指标与质量上已很难找到非常理想的产品，凑合着用、只要能用两三年不坏或许是包括笔者在内的大多数读者选购时的心态。

目前的低价纯平显示器大多是低带宽及没有通过TCO认证的产品，暑期前一些高带宽的17英寸纯平也会杀入千元内。目前已有多款19英寸纯平降到1500元内，可以预料的是，一些普及型的19英寸产品价格将越来越低，在品质能得到基本保证的前提下，暑期装机时也可考虑更大屏幕的19英寸纯平。目前21英寸纯平显示器大多价格高高在上，受制于LCD普及趋势，其在未来肯定难以成为国内消费级市场的主导产品。

说起液晶显示器，大家可能都还记得，从2003年10月开始LCD全线猛涨，15英寸LCD的涨价幅度最高，价格一路飙升至3000元以上，这主要是因为去年各LCD厂商纷纷转产17英寸及以上的大尺寸产品。随着产能和产品质量的普遍提高，近期LCD的价格又有了大幅回落，可预见的是，15和17英寸液晶的供需矛盾将得到大幅度缓解，17英寸液晶很可能重新杀入3000元左右的价位。所以在今年暑期，视觉效果可媲美19英寸纯平的17英寸LCD将成为中高端用户装机的一大选择。

六、外设篇

喷墨打印机已完全走进了平价时代，市场上3XX～4XX元的低价打印机层出不穷，而且同样具备2400dpi×1200dpi分辨率。但打印机的赚钱之道在于耗材，往往两个原装墨盒的钱就够买台打印机了。扫描仪市场也比较稳定，低价的1200×2400dpi光学分辨率、48bit色彩深度的家用CCD扫描仪3XX元左右就能买到，但具备透扫功能的扫描仪则一般在800、900元以上。中低端外设市场相对比较稳定，这样的价格到暑期也不会有太大变化。



扫描仪早已不是稀罕之物，这台指标很高，效果出色的爱普生1670平板扫描仪也在千元以内。

最值得关注或许是价格正面临雪崩的数码市场了。目前最便宜的300万像素、3×光学变焦的富士A210已降到1299元，可以预见的是，到暑期知名品牌的300万像素光学变焦机型降到千元左右将不是梦；同样，在2000元以内的价位上亦可买到去年2XXX甚至3XXX元的主流DC。数码摄像机市场也是如此，在DV平民化的趋势下，今年暑期市场上将会有更多3000～4000元级的入门DV供你挑选。

此外，机箱、音箱、键盘/鼠标等传统外设产品基本比较稳定，暑期前难有大的变化。

七、今年暑期到底能攒到怎样的机器

到了暑期，如果我们的预测没有出现太大偏差，在万元的高档配机方案中，你应该能买到——名牌Athlon 64主板（700元左右）+Athlon 64 2800+（1000元左右）+512MB DDR400内存（600元左右）+GeForce 6800标准版（2000元左右）+名牌17英寸液晶显示器（3000元左右）+160GB硬盘（900元）+DVD刻录机（600元）+5.1音箱（400元）+机箱电源（400元）+其它配件（400元）=10 000元左右。

在6000元的主流配置中你应该能买到——名牌i865PE主板（600元）+P4 2.8C（1200元左右）+两根256MB DDR400内存（600元左右）+品牌FX 5900 XT、R9600 XT或可超的R9800 SE（1000元左右）+17英寸纯平显示器（1000元左右）+120GB硬盘（700元）+Combo光驱（300元）+一般品牌2.1或4.1音箱（250元）+其他配件（300～400元）=6000元左右。



这两款电脑的性能是不是感觉很爽？特别是第一款K8+NV40的配置，足以应付随后一年内推出的所有3D游戏！

对变化莫测的电脑配件市场进行预测，是一件有趣而又艰巨的事。本文只是粗略介绍了今年暑期一些主流配件价格的大致走向，是否正确，只有等待瞬息万变的市场来裁决了。有一点可以肯定，未来的电脑产品不仅性能将越来越高、功能越来越丰富，价格会也必将逐步下降，这正是我们大家所期待的。不过，我们不必总是等到价格最低的时候再出手，毕竟物尽其用才是最重要的，早一天购买，便能多享受一天乐趣。P

驱动热报

1 ATI：ATI RADEON系列显卡最新驱动2.4.4.4 DNA加速版For Win2000/XP

（2004年4月22日发布），这是来自第三方的DNA加速版驱动，基于催化剂4.4版，它修正了一些问题，并加入了对RADEON 9100 XT IGP等显卡的支持。第三方的修改版驱动在功能及一些细节方面往往稍胜公版驱动一筹，希望最大限度发挥系统性能，或有特殊功能需求的读者（比如软改卡），不妨下载DNA加速版驱动尝试一下。

2 NVIDIA：GeForce2、Quadro2、GeForce4、GeForceFX、GeForce6系列芯片显卡最新ForceWare驱动61.11版For Win2000/XP

（2004年5月5日发布），这是一款"泄漏"版驱动，也是目前为止60系列版本最高的一款驱动。它支持NVIDIA全系列显卡，在一些游戏和测试软件中有比较明显的性能提升，并修正了一些Bug，推荐喜爱追新尝鲜的朋友下载试用。

3 XGI：2004年4月30日，XGI发布Volariz Duo/V8/V5/V3系列显卡最新Reactor（反应堆）驱动1.03.52-6.14.10.1030官方正式版For Win9X/Me/2000/XP

具体支持以下型号显卡：Volari Duo、Volari V8/V8 Ultra、Volari V5/V5 Ultra和Volari V3。对于XGI（图诚）这样一个新兴显示芯片厂商来说，其驱动的更新情况也许比一些老牌显示芯片厂商更为重要，强烈推荐使用XGI显卡的朋友更新为这款驱动。

硬件工具速递

PowerStrip：PowerStrip 3.50 Build 441版For Win9X/Me/NT4/2000/XP（2004年4月29日发布），一款功能非常强悍的显卡、显示器功能配置工具，拥有诸如调整桌面尺寸、屏幕更新频率、放大缩小桌面、屏幕位置调整、桌面字型调整等功能，还提供了显卡超频功能，并能修正NT内核操作系统的游戏刷新率问题。新版本修正了对XGI Volari的支持，升级了对RADEON系列的支持，初步加入了对S3 DeltaChrome和64位Windows系统的支持。

本栏目驱动程序和硬件工具信息由驱动之家（www.mydrivers.com）提供（信息截止到2004年5月12日）。

PConline.com.cn 太平洋电脑网

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）

类别	品牌	型号	价格
CPU	Pentium 4	2.0A/2.4B/2.8C（散装）	910/1105/1455
	Pentium 4	2.8E（散装）/3.0C GHz（盒装）	1380/1930
	赛扬（散装）	1.3（T）/1.7/2.0/2.4GHz	295/455/520/565
	Athlon XP（散装）	1800+/2000+/2200+	440/445/515
	Athlon XP（盒装）	2000+/2200+/2500+/2600+	520/580/660/735
	Duron（散装）	1.4/1.6/1.8GHz	285/315/395
	Athlon64（盒装）	3000+（512kB L2）/3200+（1MB L2）	1400/2650
内存	现代	PC133 SDRAM 128/256MB	250/350
	现代	DDR333 256/512MB	370/745
	Kingmax	DDR400 256/512MB	385/790
	宇瞻	DDR400 256/512MB	395/860
	金士顿	DDR333 256/512MB	400/785
硬盘	迈拓 金钻9代盒装	40/80/120GB	445/550/780
	西部数据	800BB/800JB/1200JB	510/575/740
	希捷 酷鱼7200.7	40/80/120GB	460/545/695
	日立180GXP 2MB缓存	40/80/120GB	490/560/710
	日立笔记本硬盘	20/30/40GB	600/640/730
主板	华硕	P4R800-VM（R9100 IGP）/P4P800 SE（865PE）	880/1000
	微星	865PE Neo2-PLS/K7N2 Delta-L（nForce2）	830/599
	技嘉	GA-8IPE1000（865PE）/8I848E（848P）	850/640
	升技	IS7-E2（865PE）/NF7（nForce2）	690/570
	七彩虹	C.848P/C.K8T800飞龙战士（K8主板）	499/777
	华擎	P4I45PE（845PE）/P4VT8（VIA PT800）	420/380
	昂达	VP4X4（P4X400）/NK7U（nForce2）	359/590
	捷波	J-845PEB/J-865PEDA	499/699
	Intel原厂	845EPI/D848PMB/865PERL	600/730/800
显卡	华硕	V9520 Magic-T（FX5200 128MB S-Video）	485
	微星	FX5200-TD 128MB/RX9800 128MB（RADEON 9800 Pro）	570/1999
	迦兰恒进	镭姬杀手9550（R9550）/R9800Pro超值版	680/1599
	耕升	火狐5700DT/128MB红缨版/银狐5200DT 128MB	999/699
	昂达	雷霆9955SE（R9550）/闪电9520（256MB）	649/680
	盈通	剑龙G5700标准版/R9800 PRO	999/1999
显示器	三星LCD	710N/172X/152X/510N	4499/5299/3499/3199
	三星	788DF/793DF/793MB/997DF	1099/1149/1199/2399
	飞利浦	107S5/107T5/107C5/107P5	960/1150/1220/1550
	飞利浦LCD	150S4/150C4/170S4/170C4	3290/3230/3688/4150
	LG LCD	L1510S/L1520B/L1715S/L1710S	2888/2988/3588/3688
	优派	E72fSB/E72fSG/G72f+/E92F+	1099/1099/1380/1870
	优派LCD	VE155S/VE510S/VG500/VG710s	2890/2990/3240/4490
	明基LCD	FP547/FP531/FP737s/FP756-12ms	2899/2999/3799/4799
数码相机	佳能PowerShot	A60（210万/3X）/A75（320万/3X）	1750/2280
	尼康Coolpix	3200（320万/3X）/4500（400万/4X）	2350/2950
	柯达	DX6340（300万/4X）/DX6440（400万/4X）	2150/2650
	富士FinePix	A210（300万/3X）/A205（210万/3X）	1299/990
	索尼DSC	P72（320万/3X）/V1（500万/4X）	2250/3980
	奥林巴斯	μ300（300万/3X）/C-740（320万/10X）	2400/3150
	松下	FZ2（210万/12X）/LC33（320万/3X）	2800/2000
	三星Digimax	240（210万/3X）/V3（320万/3X）	1650/2250
	明基DC	C50（500万/3X）/5330（300万/3X）	3680/2550
	联想	V30（330万/3X）/V40（413万/3X）	1550/1880

注：数码相机报价中"320万/3×"等均指"CCD像素/光学变焦倍数"。以上报价由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，截止日期为2004年5月12日。

"你做好准备了吗？网络社交已成为互联网最大的热点。如果你还没有听过Friendster、Tickle，或是TribeNetworks，那么你极有可能已被互联网时代抛弃了！如果你是一位商人，又不知道LinkedIn或Spoke这些网站，那么你极有可能还没掌握现代商业中最新的点石成金术……"（摘译自：www.globetechnology.com）

我的同学 我的同事 玩友 大学讲师 兄弟 同学的好友

"病毒增长式"交友

——透视新兴的第二代网络交友模式

■贵州 冰河洗剑

一 "网络交友"何去何从

对很多人来说，只有现实社会中通过朋友引见介绍，利用已有的社交关系认识更多的人，才是最好的交友方式，而网络交友则充满了虚幻。

据据调查显示，超过40%的网民将网络交友与一夜情、性混乱等暧昧的词汇联系在一起，而在更多人的心目中，网络交友就是空虚与寂寞的代名词。应该说这与网络自身的缺点是分不开的，由于网络交友纯粹是"和陌生人说话"，通过QQ、ICQ各种聊天工具，你可在茫茫网络上随意搜索一个陌生人，将其加为"好友"即可开始天马行空地乱侃或是插科打诨地闲聊；登录"亚洲交友中心"之类的交友网站，输入觅友条件，你很快就会在某个城市找到一个符合条件的速配伴侣……

然而从未谋面的陌生人到底有几分可信度呢？甚至有在网络上交往数年后还不知对方性别的情况，由网络交友引发的欺骗和犯罪也在不断发生。真正通过网络交识知心朋友或事业伙伴，进而有利于自己事业拓展的可谓少之又少。激情之后的落漠，网络交友到底将何去何从？

二 风靡全美的Friendster.com与"六度分隔"理论

较国内情况更为严重的是，在西方国家中许多交友网站因为色情泛滥而遭封闭，网络交友也曾一度低迷。然而在2003年3月，一个名为Friendster.com的网络交友网站悄然问世，在随后的短短几个月内便风靡全美，并引发第二代网络交友的新模式，被誉为互联网业界自第二轮浪潮到来后的最热门话题。

这个交友网站为什么会具有如此大的魅力，它为网络交友带来了什么新的改变呢？

要谈论第二代交友网站，就不得不提及由美国著名社会心理学家米尔格伦（Stanley Milgram）于20世纪60年代提出的"六度分隔（Six Degrees of Separation）"理论。按照米氏的理论，任何两个陌生人都可以通过"朋友的朋友"建立联系，并且他们所间隔的人不会超过6个。也就是说，最多通过6个人你就能认识世界上任何一个陌生人，这也就是著名的"小世界假设"。

在现实生活中要实现米氏理论或许有些困难，然而网络的便利却能使这一切变为现实。以Friendster.com为代表的第二代交友网站正是将这一理论搬上了网络，采用"通过朋友认识朋友"这一方式来快速扩展自己的社交圈。由于这种网络交友方式是以现实生活中的社交关系为基础的，因此更为真实可靠，并避免了与陌生人交友的第一代网络交友方式带来的一系列不安全因素。快速扩展社交圈、真实可靠的友谊、交友的安全性，这些都是第二代网络交友方式优于第一代的地方。

除了将自己的社交关系网络化外，第二代网络交友更为突出的特点在于本质上发生了转变，网络交友不再仅仅是一种简单的交友方式，而是渐渐成为社会网络SS的一种重要构成模式。由"六度分隔"带来的聚合效应产生了一个可信任的网络，其潜在的商业价值不可估量，因而吸引了各大风险投资商争相注入大笔的资金。

U 人们在近几年越来越关注社会网络的研究，很多网络软件也开始支持人们建立更加互信和紧密的社会关联，这些软件被统称为"社会性软件"（Social Software）。社会性软件简称SS，它的定义很多，形态也很多，国外有Ringo、Friendster、LinkedIn；国内目前也有许多类似的社会网络，如下面将介绍的www.uume.com和www.yeeyoo.com、www.yoyonet.cn等。对国内的SS介绍和研究最全面的网站当属"SS中国大本营"了，网址为：http://www.6du.net/。

三 迅速扩展社交圈，一举成名的UUME交友网站

2004年3月，各类IT媒体纷纷转载一则"美国顶级风险投资联手进入中国，注资国内首家交友网站"的消息，www.uume.com这个国内网络交友网站也由此一举成名。UUME创建于2003年8月，创始人是海归IT人士刘健先生和饶磊先生，UUME在创建不过短短半年时间内，就获得世界五大风险投资公司之一的Accel Partners和顶级的资金管理公司DCM（Doll Capital Management）数百万美元的资金注入，由此也可见第二代交友网站蕴藏着的无限商机。

"六度分隔"理论与网络结合产生的第二代网络交友方式在国外早已先行一步，而在国内却还属于新鲜的事物。UUME可说是国内第二代交友网站中的代表，它与国外的Friendster.com十分相似，我们可以通过UUME来感受新兴的第二代网络交友模式。

1.会员注册——展示真实的自己

第二代网络交友最大的特点就是"通过朋友找朋友"，通过朋友的朋友你又可以结交更多的新朋友，就如病毒的感染过程，你的朋友数量将呈几何级增长，迅速扩大已有的社交圈。登录UUME网络交友网站（www.uume.com）并注册后，你就可以经历一夜之间拥有数千朋友的交友新体验了。

首先需要注册成UUME会员，在UUME首页中点击"免费注册"，如果接受所有注册条款就可填入你申请UU会员的E-mail地址。注意在填写E-mail地址及后面的许多个人信息时，一定要保证资料的真实性，这样你的朋友才可以通过各种信息找到你。你的E-mail邮箱将会收到UUME发送的校验码，填入注册窗口中完成检验后即可成为UU会员。

注册成功后从UUME首页登录，可以看到网站为UU会员提供的各项服务（如图1）。点击"我的资料"填写和修改自己的注册信息及各种详细资料，并可上传自己的照片。在这里你还可选择交友条件，留下自己的个人名片，让朋友随时知道自己的最新联系方式，手机绑定功能则可让你随时随地接收其它好友发送给自己的消息（如图2）。


图1

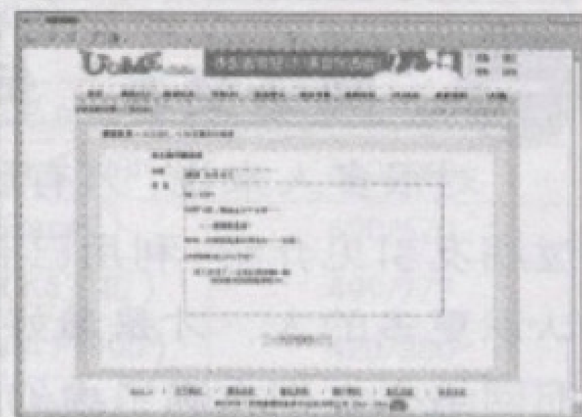

图2

2.添加第一位UU好友

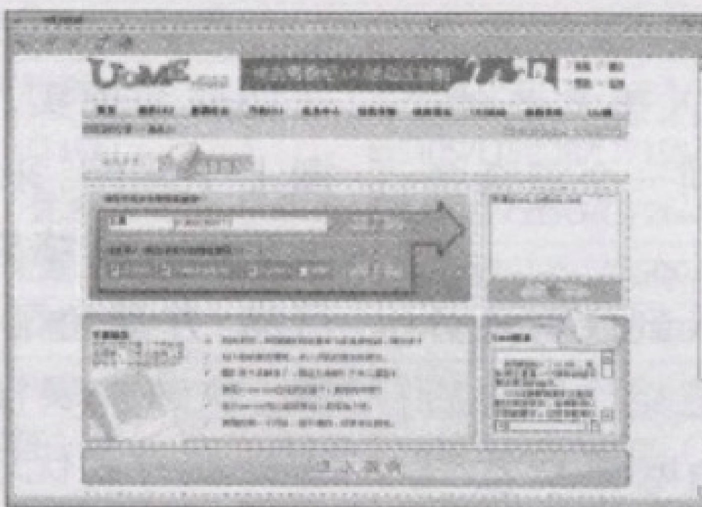
现在"我的UU"中还是一片空白没有一位好友，不过不用担心，你很快就会拥有成千上万的好友了。想要添加某位UU好友，并不像QQ之类的聊天工具或以前的交友网站一样，只要经过简单的搜索添加就可以完成。你需要在众多的UU会员中寻找一个现实社会中的朋友，再通过这个好友认识其它的UU会员。

如果现实社会中某位好友已是UU会员，在"寻找UU"中点击"全站搜索"，选择通过手机号、E-mail、真实姓名等方式搜索，就可在UU通会员中找寻到你的好友（如图3）。点击"邀请加入好友"，向他发送一则邀请加入好友的短消息（如图4），对方的"信息中心"中将会接收到你的好友邀请，并可看到你的个人资料，当他点击邀请信中的"接受"后，你就成功拥有第一位UU好友了，同时他也是你现实生活中的真正好友。


图3


图4

如果在UU中没有认识的朋友，那就赶快邀请现实生活中的好友加入UU吧。在"邀请好友"中点击"超级邀请"，输入好友的姓名和E-mail地址，在"E-mail信息"中输入邀请内容，然后点击"发送邀请"，输入的内容就被发送到朋友的电子邮箱中了。朋友收到E-mail后登录UUME注册为会员就可以加入你的好友中来。使用E-mail方式邀请好友时，可以直接从Outlook、Foxmail、MSN等软件中导入邮件地址薄，一次向多个好友发送E-mail邀请（如图5）。如果在注册时绑定了手机，还可以直接发送短信的方式邀请好友加入UU家族中。要知道每个新注册的用户都可以免费发送30条手机短消息，每成功邀请一位好友加入UU还将再获得20条免费短信呢！

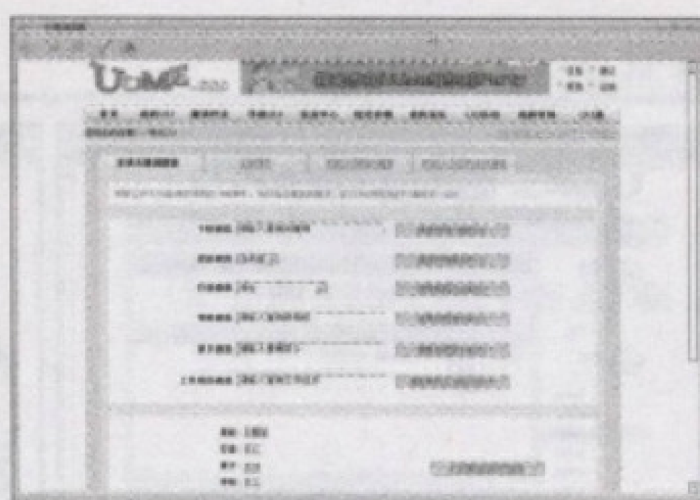

图5

3.邀请"陌生人"加为好友

当然你也可将某位"陌生人"加为好友，在"寻找UU"

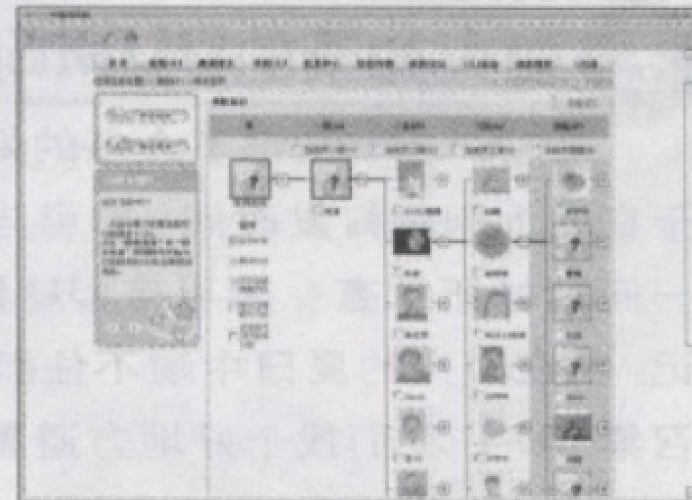
UUME的交友方式建立在真实交友基础上，每个会员都必须认真填写个人详细资料，让其他UU会员看到一个真实完整的你，如果个人资料不完整和可靠，将会大大减少你结识新朋友的机会。因为这些资料将存放在UUME的会员数据库中，其他UU会员可以通过个人兴趣爱好、工作行业、生活经历等关键词，从会员资料库中搜索到你。你也不必担心会受到一些恶意的骚扰，因为只有在你4层关系内的UU会员才能知道你的姓名并看到你的详细个人资料。陌生人只能看到你的简单介绍，甚至不能知道你的姓名。

中点击“全站关键词搜索”，在这里可以通过兴趣、行业、星座、学校、家乡等关键词寻找不认识的UU（如图6）。但与以往的聊天软件或交友网站不同，在对方接受你的邀请前，你无法查看邀请对象在UUME网站上的姓名和详细个人资料。只有点击“发送消息”通过加深与被邀请对象的了解，得到对方的姓名后，再通过上面介绍的方法将他加为好友，也就是说在UUME上你只能将一位熟悉的人加为好友。


图6

4.“病毒增长式”交友

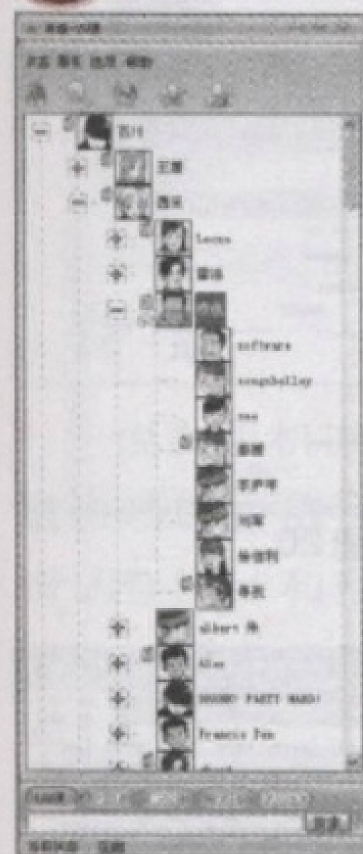
虽然刚才只添加了一位UU好友，而事实上我们现在已经认识了数十个甚至上百个UU好友！这正是“六度分隔”理论在第二代网络交友上的体现。不信吗？点击页面中“我的UU”，可以看到刚添加的一个好友，点击页面中的“树状显示”，你会发现在UU好友下展开了另外一层UU名单，这些UU就是第一个好友自己的UU好友。点击其中的任意一位UU，你又可以看见展开了第3层UU名单，这些就是“你的朋友的朋友的”UU好友。最多可以展开4层UU名单（如图7）。

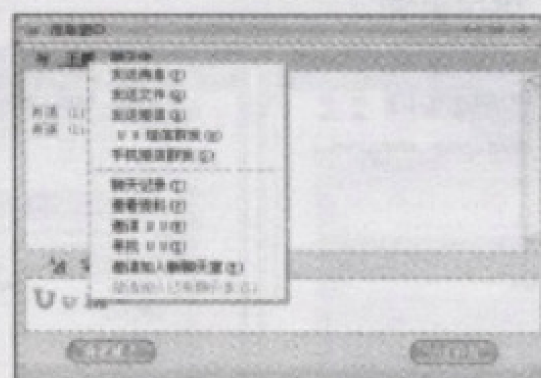

图7

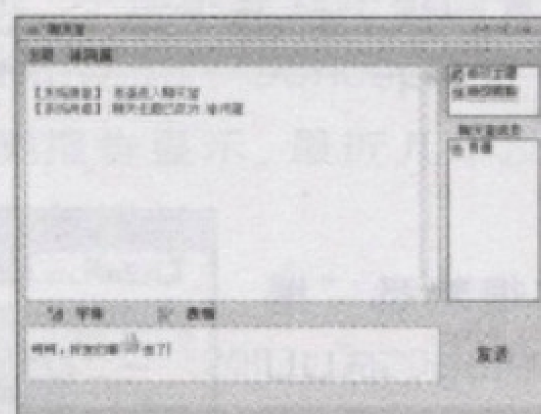
在4层树状的UU名单中，第1层是与你关系最为密切的朋友，并作为你与第2层UU进行联系的中介人。在“我的UU”中点击第2层中的某位UU，可以看到他的个人详细资料。虽然这些资料不能保证百分之百真实，但你可以查看其他UU对他的评价，了解此UU的情况是否属实。

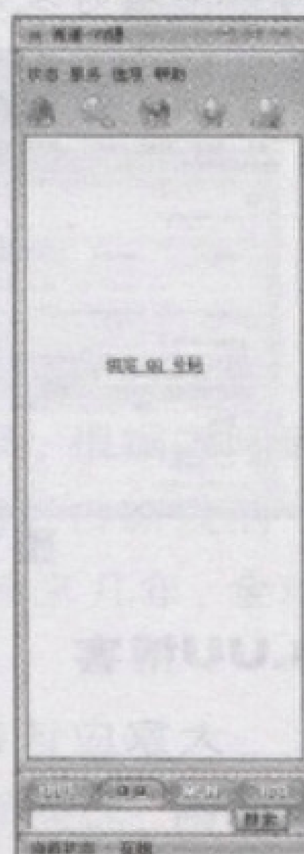
当你与第2层UU熟悉后，就可以邀请他加入到你的第1层好友中来，这样你便又多认识了一层UU。也就是说你可以通过一个朋友认识数位朋友，然后又通过每一位新认识的朋友结交到更多的新朋友，如此呈几何级数循环倍增，想想看，你是不是等于一下子就拥有成百上千位朋友呢？病毒感染的速度再快也不过如此啊！

四 新一代的即时聊天工具UUT


图8


图9

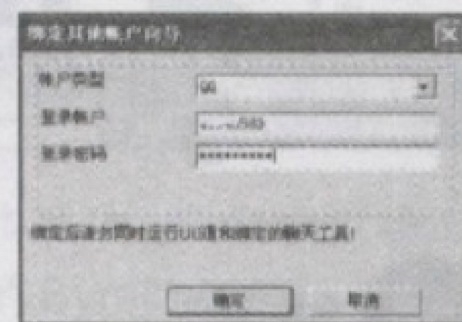

图10


图11

直观体现UUME网络交友模式的工具目前有UUME推出的“UU通”（UUT）即时聊天软件，UU通是方便UU会员进行联系的一个捆绑了多种功能的即时聊天工具，可到UUME网站（http://www.uume.com/octopus/uudownload/UUT1.15.exe）下载，安装运行后可用在UUME网站上申请的会员号登录。

登录后可发现UUT与一般的聊天软件有很大不同，在窗口中可以直观地看到UU好友名单是以树形排列的（如图8），双击其中的某个UU好友即可在打开的窗口中即时聊天，点击窗口上方的好友名字，在弹出的菜单命令中还可向好友传输文件、发送手机短信等（如图9）。要同时与多个UU好友进行联系，可点击UUT菜单“服务”中的“手机/UU短信群发”命令，群发即时消息或手机短信。在UUT中可以方便地创建一个临时聊天室，点击“服务”→“创建聊天室”，输入聊天室名称确定即可（如图10）。然后右键点击UU好友，选择“邀请加入已有的聊天室”，即可在自己创建的聊天室中与朋友们轻松聊天。

UUT同时也是一个集成了多个即时聊天软件的平台，可以绑定拥有用户数量众多的MSN、ICQ、Yahoo Messenger！，最新版的UUT 1.15还兼容QQ。点击UUT界面下方的“QQ”按钮，选择“绑定QQ号”（如图11），在绑定其它帐户向导窗口中选择帐户类型，输入用户帐号及密码后确定，QQ好友就导入UUT中，以后就可直接通过UUT与QQ好友聊天了。


图12

此外UUT还可实现很多UUME网站上的功能，如“UU博客”、“信息中心”、“我的论坛”、“UU活动”等。当登录UUT时会自动运行自带的“UU通浏览器”，点击“服务”中的各项命令就可在这个小巧的浏览器中登录UUME网站了（如图12）。

在UU中添加好友需要经过一个由陌生到熟悉的过程，许多初次使用UUT的朋友可能会不太适应这种全新的交友模式，就连笔者在刚注册UU会员后也为添加不到一个UU好友而郁闷了一两天。不过后来发现了一个快速添加UU好友的方法。在UUT中点击“与在线客服聊天”按钮，可以看到当前在线的几位专门为新手答疑指导的UU，她们个个都很热心，可以邀请其中任何一位加为你的好友。然后你就可以看到你的4层网络中拥有了数百位UU好友了！

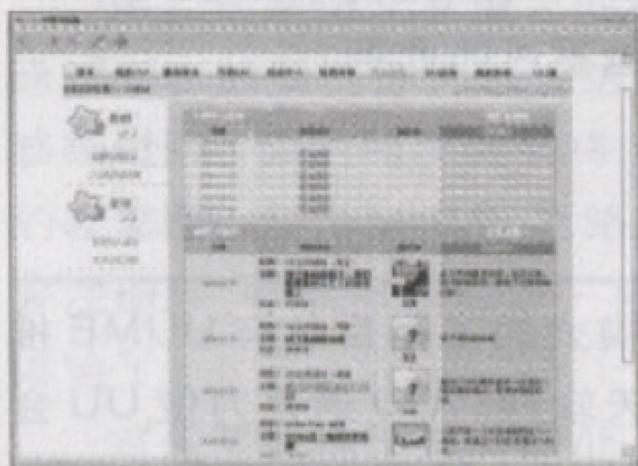
五 如火如荼的UUME网上活动

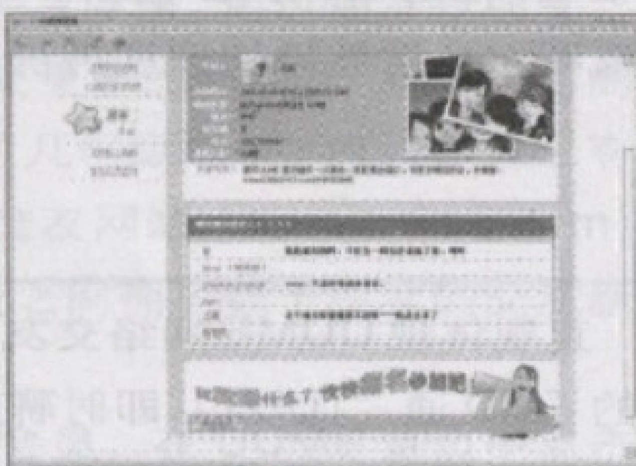
通过UUME结识了众多的好友后，所能做的决不仅限于在网上闲聊打发时间，你可与UU好友们在论坛中就某一问题畅所欲言，也可在UU博客中贴写自己的心情日记；若在炎炎的夏日中耐不住酷热，你甚至可在UUME中召集UU好友们找个好地方避暑去。

1.组织活动

以前每逢假期或周末组织活动时，通知联系好友是一件麻烦事，也常为没有合适的参加者而犯愁，现在在UU上组织各种活动可就方便多了。

登录UUME或在UUT中点击"UU活动"，可以看到个人活动日程表及近期在UU上举行的各种活动（如图13）。点击近期举办的某项活动查看详细信息，如果感兴趣就点击"现在就报名"，即可参加这次活动了（如图14）。如果想自己组织一次活动，可在"UU活动"的"发布活动"中选择活动类别。其中举办私人活动是直接邀请指定的4层UU，而公开活动则是让各UU好友自由报名参加。


图13


图14

例如要在国庆长假时组织一次外出旅游，可点击"发布私人活动"，在活动类型"节日"中点击"国庆"（如图15），然后选择UU好友或其它3层关系中的UU（如图16），再输入活动的具体时间和内容（如图17），再依次填写活动地、需要携带的物品、费用分配等，最后查看发布预览（如图18）。满意的话即可发布活动邀请，很快就会有UU来参加你组织的活动了。在发布活动时，也可以通过手机短息、E-mail等方式邀请非UU会员的好友参加。

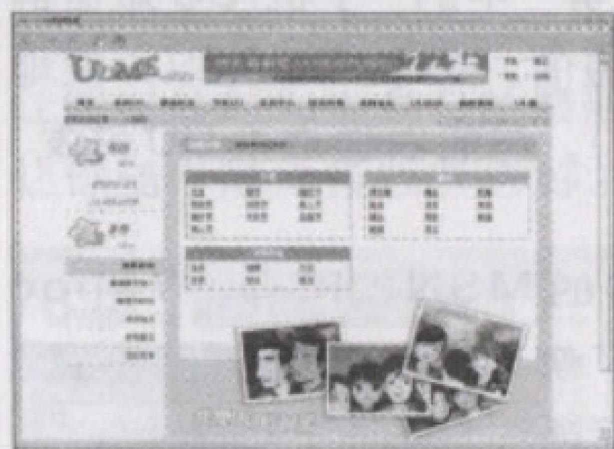
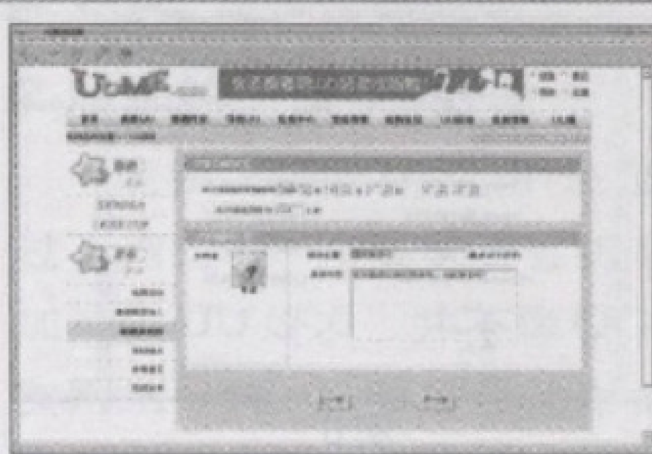
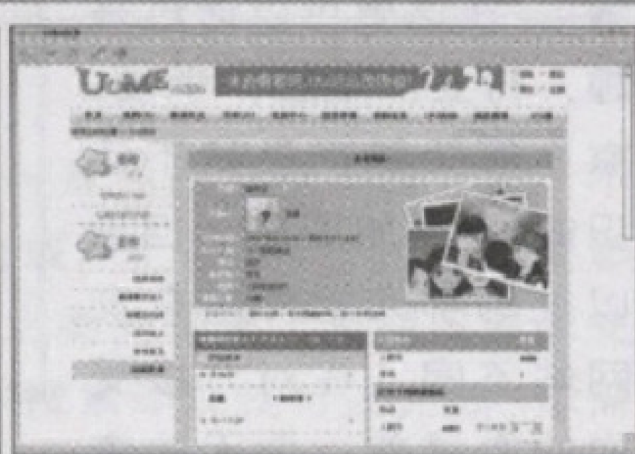

图15


图16

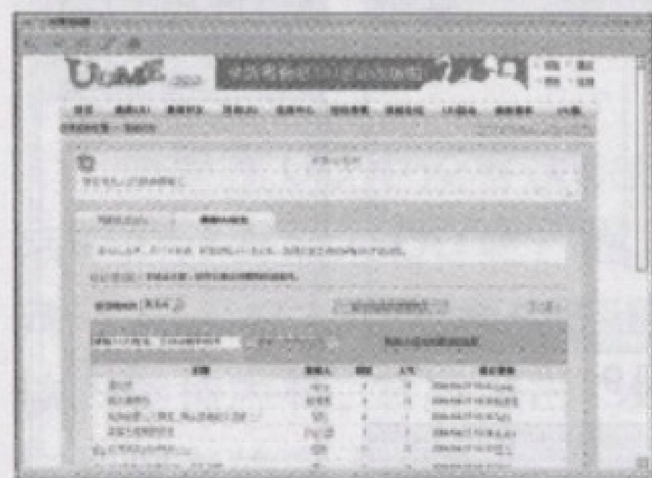

图17

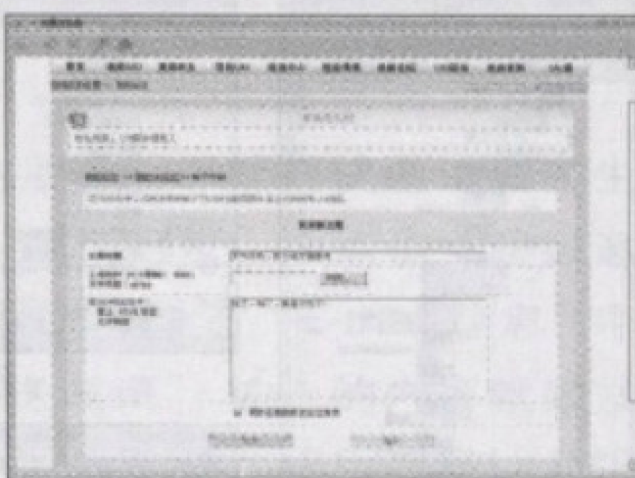

图18

为了增进UU会员间的交流，UUME网站还常常组织一些"你Party我买单"之类的免费活动，各种活动开展得有声有色。

2.网上论坛

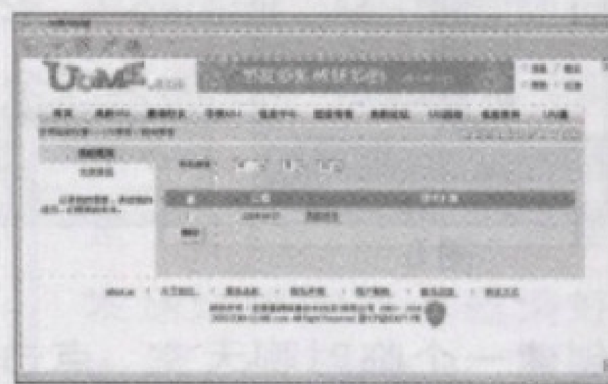
每个UU会员都拥有一个属于个人的论坛，打开"我的论坛"可以看到自己的论坛及UU好友论坛中的最新帖子（如图19）。点击"在UU论坛中发布新帖子"，即可在自己的论坛中发布帖子，在发帖时有一个选项"同时在我的好友论坛发布"（如图20）。勾选后，你的帖子除了发布在自己的论坛中外，也将显示在第1层UU好友的论坛中。发布在自己论坛中的帖子，只要是4层关系内的UU都可以查看并回复，而你发布在UU好友论坛中的帖子只有第1层好友才能查看。


图19


图20

3.UU博客

大家应该都很熟悉"博客中国"之类的Blog，而UU博客的功能更像是个人日记。这个功能只能通过UUT使用，点击UUT菜单"服务"中"UU博客"命令，在UU通浏览器中打开"UU博客"（如图21）。在"我的博客"中可查看以往的日记，在"发表博客"中你可记录每天的生活经历或是点滴感悟，不用担心他人窥视。


图21

六 结语

通过国内的UUME交友站点，我们可以清楚地看到第二代网络交友模式的特点：以现实社会关系为基础，快速安全扩展自己的社交网络。从UUME上组织各种活动的状况可以发现，第二代网络交友方式很容易形成一个可信任的社会网络，它的作用当然不仅止于组织各种活动，还有着很大的商业利用价值。继UUME之后，国内又出现了许多第二代网络交友站点，网站规模与访问量也毫不逊于获得巨额风险投资的UUME。可以预见新一代的网络交友模式必将摆脱过去的弊端而迅速成长起来，并成为真实社交的一种重要方式。

编者按： 如今手机附带的功能越来越多、越来越强了，但能否支持Java游戏是大多数人购机的标准，因此在购机之前你需要对手机游戏方面的知识有详尽的了解。本文除了真正满足你这方面的需求外，还介绍了在PC上模拟手机游戏的软件；除了让你了解移动GPRS和联通CDMA的真正区别，还能给你最抢手的资源。

我的手机 游戏做主

——备战手机游戏

■北京 优雅狼性

不管你是不是手机游戏迷，相信你在拥挤的地铁或公车上经常能够看到这个场景：大部分乘客低着头玩着手机游戏。彩屏手机的普及导致了手机游戏的流行，但哪些游戏适合你的手机，手机游戏有哪些种类和文件格式，手机游戏市场的格局如何，哪里又能找到让人眼红的游戏资源……相信我，看完此文，你会毫不犹豫地迷上手机游戏！

背景

说到手机游戏，不得不提到手机的普及。根据国际通信市场调查机构Forward Concepts公司近日新发的一份调查统计和预测报告显示，最近几年及未来几年，全球移动电话出货量逐年增长。

表1

年度	2002	2003	2004	2005	2006
单位（亿部）	4.10	4.90	5.75	6.78	8.07

纵观2003年国内的移动通信市场，移动电话用户已经超过2亿，普及率在20%左右，而且每年以6000万部左右的速度增长着。如此庞大的用户群体必然催生其上的数据增值业务。短信即为明证，在运营商以及SP们赚得钵溢盆满之后，他们又将目光聚集到了手机游戏上。如果说短信价值的发现纯属偶然，手机游戏的发展就是必然的了。

游戏产业在近几年的IT产业中倍受瞩目，从传统的PC版单机游戏到如今的网络游戏，游戏产业的发展势头十分迅猛。其成功的经验及对相关产业的带动让各商家又将目光投向了拥有庞大用户群基础的手机游戏业，于是各种投资、各种人物、各种言论的加入让这个处于起步阶段的市场一时间风生水起，这种发展态势，实为我们消费者的福音。

手机操作系统

说到手机游戏，肯定得说说手机的操作系统。手机厂商一般使用自己开发的或者在市场上影响较大的操作系统，如今的市场上，手机主要有两大操作系统：Symbian OS和微软的Smartphone。

Symbian OS

Symbian成立于1998年6月，是由爱立信、诺基亚、Matsushita（松下）、摩托罗拉、Psion和索尼爱立信共同持股的独立公司，专门开发手机操作系统，在全球市场上的份额超过70%，其中诺基亚持有的Symbian股票最多。

Symbian的操作系统Symbian OS具备了语音通讯和计算能力，加上手机制造商的强大支持，其发展潜力巨大。但Symbian公司只做操作系统，不提供用户界面，因此各大手机厂商在花费巨额经费获准授权使用Symbian OS的同时，通常还会购买诺基亚的Series40/60系列用

户界面，这从一个侧面说明诺基亚是Symbian事实上的领导者。目前摩托罗拉已经将自己原来持有的Symbian公司股票全部卖给诺基亚，西门子和三星也成为心猿意马者，这说明Symbian内部也并非铁板一块。

S40/60、UIQ

操作系统必须根据不同的手机芯片及屏幕分辨率而稍做改动才能应用在不同的手机上，以此，诺基亚将手机分为Series40/60等系列，它是在Symbian OS上的基于按键的界面，强调单手操作。一般来说，手机屏幕分辨率是128×128或128×160的，属于S40系列；分辨率是176×208的是S60系列。手机游戏就是在它的基础上开发出来的。

UIQ是Symbian OS上基于笔输入的界面，在SONY Ericsson的P800、P900手机上使用。

Smartphone

微软早在2000年便将未来的移动设备分为功能手机、智能手机、掌上电脑（Pocket PC）三大类，其产品操作系统则分别对应Stinger OS、Smartphone OS及WinCE OS。Smartphone和Symbian OS几乎垄断了如今全球的操作系统市场，目前支持Stinger（Smartphone）设备的厂商为韩国的三星公司、日本的三菱公司和英国的Sendo公司。

黑马——Linux

在Symbian OS和微软的Smartphone打得不可开交时，Linux以"黑马"的姿态出现了。相对于Symbian OS上千万美元的昂贵开发费，Linux的成本无疑便宜很多，多家著名手机厂商宣布开发支持Linux的操作系统，其中包括退出Symbian阵营的摩托罗拉。

国产操作系统——HOPEN

HOPEN操作系统从93年中科院软件工程控制中心申请到863计划时就开始研发，是我国自行开发的第一套智能手机操作系统。目前已经采用该操作系统的厂商包括熊猫、联想、CECT紫光以及NEC。

鉴于手机操作系统的重要性，如今这个市场可以用风云诡异来形容。针对某一厂商专门设计的操作系统已经不符合发展潮流，合纵连横才是出路，Symbian如此，HOPEN亦是如此。但用户对手机采用的是什么操作系统并不关心，而应用才是关键，到底未来手机操作系统市场的状态如何，国产智能手机操作系统能否占领一席之地，让我们拭目以待。

手机游戏的发展及现状

手机游戏的发展与网络和终端的发展密不可分。

从网络方面看，最初的模拟移动网络只能提供模拟话音的服务。GSM网络的建成提供了更好的话音服务，并随后出现了短信（SMS）、增强短信（EMS）。GPRS技术的使用，使得无线网络的数据传输速度和质量有了明显提高，为其他数据内容和服务奠定了坚实的技术基础，彩信（MMS）、WAP业务开始出现。

从终端方面看，从最初的模拟蜂窝电话到数字电话，从黑白屏幕到彩色屏幕，手机的分辨率越来越高，色彩越来越多，内存越来越大，处理速度也越来越快。如今它已是可以集娱乐、信息、数据服务等多种功能于一体的个人移动设备。

从诺基亚内置的贪吃蛇开始，手机游戏经历了快速发展。从单纯的文字短信游戏和单色静态WAP游戏到现在的彩色图像动态游戏，从单机版游戏变成多人对战的网络游戏，手机游戏的发展和传统的PC游戏何其相似。同时，手机游戏业的发展直接带动了手机硬件的发展，如今手机处理器的频率已经能达到400MHz，在PC绘图芯片市场打得火热的ATI与NVIDIA也纷纷推出自己的手机3D游戏芯片。

据IDC预计，仅在美国，整个手机无线游戏业务的硬件、软件及服务所带来的收入在2006年将达到40亿美元，预计到2006年，全球的无线游戏市场总值将达170亿美元，其中日本、韩国和中国等亚洲市场拥有更为巨大的潜力。

在国内，伴随着中国移动GPRS和中国联通CDMA 1×数据业务的开展，手机游戏业务被认为是2.5G数据业务的一个重要应用领域，也成为在未来中国移动Java和中国联通Brew的博弈战中，以手机终端为接入口，服务平台、应用软件下载和更广泛的Internet上各种服务争夺战的一个开端。预计2004年，中国国内手机游戏的市场规模将达到5.5亿元人民币，下载类游戏的市场规模将接近1亿元人民币。



拥有16MB内存的N-Gage。

无线游戏市场的快速发展已引起众多传统游戏厂商的注意，其中不少已经以各种方式进入这个市场。SEGA公司成立SEGA Mobile公司，专门经营互动无线游戏业务，同时与北美最大的无线应用软件电子商务网站Handango合作，在线提供SEGA无线游戏内容的下载。著名法国游戏公司育碧也投资成立Gameloft公司，开发手机游戏，将自己众多的成功游戏移植到手机平台上，如《雷曼保龄》、《波斯王子》等。由于手机游戏开发的技术门槛不高，一时间内国内也涌现出很多的手机游戏开发公司，其中比较著名的有北京的数位红、空中网、天行远景，深圳的数字鱼，天津的猛犸科技等。

据联通有关人士透露，与他们合作的较大的内容服务商每月收入可达上千万元，如一些门户网站。当然，移动运营商才是整个手机游戏产业价值链的枢纽。以中国移动运作"移动梦网"为例，在中移动将方案酝酿成熟之后，它会让内容服务商按照严格的标准参与进来。虽然众多小规模的游戏开发商处于"弱势"地位，但它和运营商之间的互利互惠非常明显，比如中国移动在2001年8月推出的GPRS由于缺乏应用，开始受到冷落，而如今手机游戏下载产生的巨大流量给GPRS带来了无限生机。

手机游戏平台

目前，得到运营商最大支持的游戏平台主要有Sun推出的J2ME/Java平台和美国Qualcomm公司推出的无线二进制运行时环境（Brew）应用平台。

Java/J2ME

特点：最普遍的游戏平台，兼容性较好。

代表机型：NOKIA彩屏全系列。

Java 2 Platform, Micro Edition（J2ME）是Sun公司针对移动终端设备的特点，对原有的Java语言进行改造之后的产物。J2ME是跨平台的，它可以让所有支持J2ME的设备相互之间进行通讯，无论这些设备是手机还是PDA或电视机机顶盒等。

目前Sun公司已经发出了2.85亿个Java许可证，到2006年，全球预计有75%的手机都支持Java，但它的计费机制不很完善。

> Kilobyte Virtual Machine，是针对手机设计的Java虚拟机，它是Java程序与底层操作系统之间的桥梁。K-Java的叫法只是Sun公司在开发KVM时的项目代号。与之前的虚拟机不同，KVM需要解决3个重要的技术挑战：减小虚拟机和类库的大小，降低运行时的内存消耗，允许虚拟机的组成部分针对不同设备进行优化设置。

Brew

特点：专有平台，开放性不太好。

代表机型：CDMA系列手机。

Brew（Binary Runtime Environment for Wireless）是高通公司的专有技术，由高通公司一家提供从芯片、操作系统、手机软件平台、应用程序下载系统平台、应用程序的检测和数字签名到计费运行等一整套方案，目前只运行在CDMA网络上。它并非一种语言，而是一种底层系统，对手机硬件控制能力较好，Java同样可以运行在Brew平台下，所以从某种意义上说，Java与Brew并不矛盾。但高通公司对BREW平台上的应用收取许可证费用，而且价格比较高昂。

> **手机游戏程序文件格式**
>
> 一般Jave游戏包括.jar、.jad两个文件。.jar文件是程序包，而.jad文件仅仅是上传时要用的引导文件。将Java游戏发送到某些手机上需要用到.jad文件。
>
> 在Symbian OS中，手机游戏的安装也可以通过.sis文件来实现，它包含了要安装的文件以及安装时需要的一些信息。除Nokia以外的其它手机厂商也会支持自己的手机游戏格式，如索尼爱立信支持的Mophun格式。

> 中国移动在其GPRS网络上以无线Java技术来提供数据增值服务，在移动梦网的“游戏百宝箱”中提供数百款Java游戏下载，而中国联通在其CDMA1X通信网络上采用了Brew和无线Java两种技术。高通公司在CDMA技术上起主导作用，在CDMA芯片市场目前占据优势地位。今年3月中旬，高通公司和Sun公司宣布签署一项合作协议，在高通的BREWapi-RexOS芯片层开发支持J2ME/无线Java软件的平台。高通公司在技术底层支持Java的决定说明无线Java已经是无线数据增值服务平台的事实标准，广泛的支持将使整个无线Java数据增值服务产业链受益，包括手机开发生产商、移动运行商、系统集成商、服务提供商、内容开发商以及终端用户等。

除了以上两种占统制地位的游戏平台外，还有其它一些不为人知，且应用范围不是很广的平台。

Mophun

特点：一种类似K-Java的游戏平台，开放性不及K-Java，下载形式类别单一。

代表机型：Sony Ericsson机型

Mophun的支持厂商上没有Java那么丰富，不过Mophun游戏可以提供试玩，并且对盗版有着良好的限制措施，收费也更方便合理，而且目前开发的公司都是在Mophun平台研发商监制下工作，游戏质量基本有了保证。

Infusio

特点：一种比较专制的游戏平台，一般只允许下载平台规定数目的游戏程序，并无动态内存概念，开放性不好，游戏种类单一。

代表机型：Alcatel OT535、OT735，PHILIPS 530

手机游戏的分类

介绍完手机游戏底层的操作系统和运行平台后，我们可以了解手机游戏的分类了。相比于传统的PC游戏，手机游戏也有自己的分类，按照游戏方式大致可以分为以下几种：

1.嵌入式游戏

在手机出厂前就固化在芯片中的游戏。诺基亚的贪吃蛇就是一个最著名的例子，由于它对手机销售带来了非常大的影响，之后的各手机厂商纷纷在自己生产的手机中固化游戏，这也是手机游戏最初的形式。但它最大的一个弊端就是用户不能自己安装新的游戏，所以逐渐变得不太流行了。

2.短信游戏

短信游戏就是发送一条信息到某个号码（这个号码对应游戏供应商的服务器），服务器接收这条消息，执行一些操作然后返回一条带有结果的消息到游戏者的手机中。由于它仅依靠用户输入文字，所以费用不是很高。虽然彩信的推出使其显得更有吸引力，但短信游戏不可避免地走向式微。

3.浏览器游戏（WAP游戏）

差不多所有1999年以后出厂的手机都有一个无线应

用协议（WAP）浏览器。WAP非常像一个简化的Web，是为移动电话小型特征和低带宽而专门优化的。WAP游戏的规则是先进入游戏供应商的URL，下载并浏览一个或多个页面，选择一个菜单或输入文字，提交数据到服务器，然后浏览更多的页面，所有操作都是在远程服务器上执行。WAP游戏能提供一个比SMS更友好的界面，但所有游戏必须通过网络。作为早期手机游戏的首选平台，如今的WAP由于速度的限制，普及率并不高。

4.基于J2ME的游戏

Java 2 MicroEdition（J2ME）是一种针对移动电话和PDA这样小型设备的Java语言。J2ME极大提高了移动电话支持游戏的能力，并且有比WAP更好的控制界面，允许使用子图形动画，可以通过无线网络连接到远程服务器。J2ME不是手机上配置的唯一解释语言，但它是一个许多厂商支持的行业标准。比如现在的百宝箱手机，都支持这样的游戏。现阶段Java游戏的普及率是最高的。

Flash：比J2ME更好？

不是所有人都相信J2ME是手机游戏的未来，Flash的支持者认为Flash游戏除了避免J2ME游戏固有的处理周期长、对于手机芯片的运算能力要求较高以及运行过程相当耗电等缺点外，对更为复杂的图形与声音处理也应付自如，不过如今敢于将Flash嵌入到手机和手机游戏中的厂商还寥寥无几。

按照游戏的类别，手机游戏又可以分为：

1.RPG（角色扮演）类

例：NOKIA的同名RPG《NOKIA》，大宇的《仙剑奇侠传Mobile》。

2.FTG（格斗）类

例：Siemens的“BattleMail”（港译功夫小子），日本的“街头霸王”移动电话版。

3.电影改版类

例：由Intel和高通公司投资的Jamdat的《角斗士》。

4.SPG（运动）类

例：苏格兰公司DigitalBridges推出的幻想足球世界作品，此外还有高尔夫、篮球、乒乓球、网球等作品。

5.棋牌类

例：锄大D、跳棋、斗地主、接龙、纸牌、麻将等游戏。

6.动作类

例：月球反击战、空军大战、坦克战等游戏。

7.益智类

例：数字吃豆、挖地雷、推箱子等游戏。

8.冒险类

例：NOKIA的《Speed》。

9.模拟类

例：大宇的《大富翁系列》。

PC上模拟手机游戏

时下通过网络下载的手机Java游戏越来越多，但大部分机型由于存储量有限，一次只能选择少数几个游戏，所以我们很需要一款能在电脑上试玩的模拟器。但JAVA手机模拟器不像大家所熟悉的PS、SFC、GBA模拟器，单独的专业模拟器软件现在还没有，幸运的是我们能找到J2ME并利用它的Java虚拟机和Java类库功能来实现手机模拟器。这样，我们实现Java手机模拟器的思路就很清晰了：先安装好Java虚拟机J2RE（Java 2 Runtime Environment），再安装各家手机开发厂商的软件开发包，比如NOKIA的J2ME开发套件，最后安装对应机种的模拟器，这样就可以完成PC机上对手机游戏的模拟。下面我们就来详细讲解JAVA手机模拟器实战的要点和技巧。

1.环境的安装

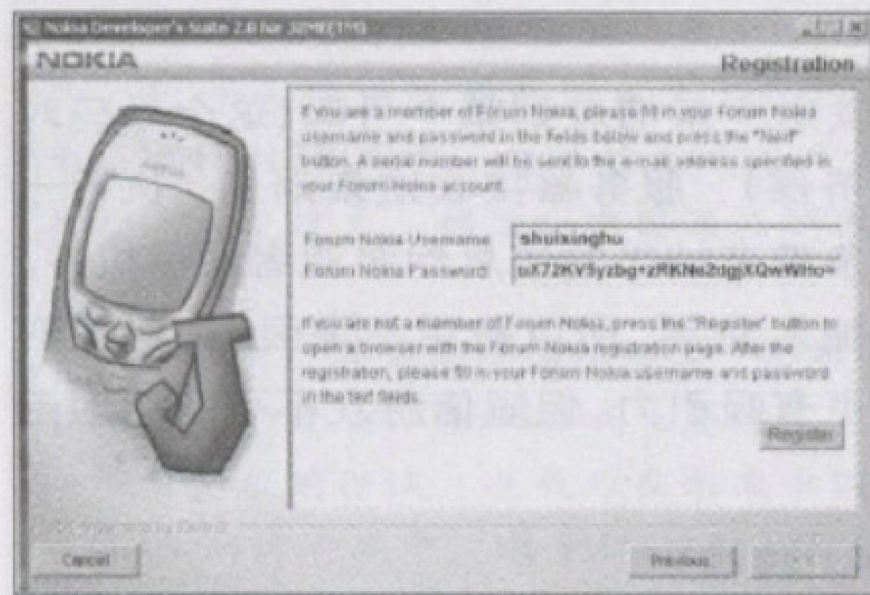


图1

Java虚拟机J2RE可以到SUN公司的网站下载，地址是：http://java.sun.com/j2se/downloads/index.html。下载后选择典型模式安装，安装成功后桌面上会出现Java Web Start图标。

NOKIA的J2ME开发套件2.0版（Nokia Developer's Suite 2.0 for J2ME，内置了Series40 7210和Series60的MIDP）可以到诺基亚论坛下载，地址是 http://www.forum.nokia.com/main/0,6566,034-2,00.html，选择下载它的Windows版本。

不过首先需要有NOKIA开发论坛上注册的用户名和密码，打开NOKIA开发论坛网页http://www.forum.nokia.com/main.html，在右上角进行注册Register，依次填写姓名、密码、邮件、公司名称及一些和个人兴趣有关的问题，共有5个页面，全部填写打勾完后按“Submit”提交，最后选择你的国家China、确认邮箱地址后点击“Sign

手机游戏资源网站

说了这么多的手机游戏知识，不练练手是不能体会到其中乐趣的，除了从中移动的“手机百宝箱”以及联通的“神奇宝典”下载中意的游戏外，网络也给我们提供了另外一个选择。除了当前最火爆的手机游戏外，还有电子书籍、手机软件、电子词典、游戏攻略等非常实用的东西，相信你一定会拍手叫绝的！

手机游戏专业站：http://www.g163.net/

当乐网：http://www.downjoy.com/index.asp

eifan网：http://www.eifan.com/mzone/

Up”并等待电子邮件的到来。E-mail到达后，打开并点击信中的链接来激活帐号，之后你会收到另一封E-mail，里面含有用户名的密码。如果没有收到回复，你可以直接输入笔者申请成功的用户名和密码（Usename: shuixinghu，Password: uX72KV5yzbg+ zRKNe2dgjXQwWHo=），如图1所示。选择“标准”模式完成安装，内置的2个MIDP Series40/60也会自动予以安装。

Motorola的J2ME软件开发包安装类似Nokia，先在摩托罗拉公司的网站上注册，地址是：http://commerce.motorola.com/idenonline/ideveloper/index.cfm，然后点击下面Step 2的SDK连接进入下载页，可以下载SDK 3.0.0版（Motorola iDEN SDK 3.0.0 for J2ME Technology）或最新的i830 SDK Beta版。

2.配置和应用详解

这里以NOKIA的J2ME开发套件2.0版为例，着重讲解和模拟器有关部分的配置和应用，J2ME是一个集成的开发环境，而内置的Series40和Series60两个MIDP（即Mobile Information Device Profile移动信息设备描述）非常好，足以模拟市面上的大部分Java手机游戏！运行NOKIA Developer's Suite 2.0 for J2ME后，可以看到软件有4个菜单6个工具，我们重点关注Emulators（模拟器）菜单，也就是Start Emulators工具。

菜单

首先我们看看File菜单，里面对应有4个工具，让我们打开Preferences偏好设定选项，这是我们第一件要做的事。建议更改Working Directory工作目录，可以设定为下载的Java游戏文件存放的目录，其余的保持缺省即可。

Tools工具菜单对应音频转换工具和一个外挂模件升级管理器。点击打开管理器窗口，可以看到已安装和未安装可下载的MIDP名称与版本号（要保持网络连接），打开目录树如图2，NOKIA 7210（可模拟所有Series40游戏）、Series60 MIDP已经安装，后面是它们的版本号，可以下载的其他插件有NOKIA 3300/3410等等，连Series30/80/90的MIDP也有，Nokia J2ME开发套件是个开放的平台，你可以根据需要选择添加各种机型的模拟器。

图2

Help菜单的Modules模件选项，这里列出了所有开发套件启动时自动加载的模件，双击该模件可以看到详细信息，并可以选择是否在下次启动时加载。

Start Emulators启动模拟器

(1)在Application填入class或Jad文件的路径（如果运行Class文件，必须先退出当前类的目录或子目录；如果运行Jad文件，要保证Jar文件和Jad文件在同一目录）。在下面的Emulators模拟器列表框中，我们可以看到内置的NOKIA 7210和Series60 MIDP，每个模拟器前均有一个复选框，打勾表示模拟时启动这个模拟器。

(2)按右面的“Emulate”按钮，会弹出对应的手机模拟界面。NOKIA 7210模拟器设计得非常逼真，整个模拟过程和真机无异，甚至连背景灯的熄灭都可以表现出来。Series60由于不是模拟特定的机种，所以无法像7210模拟器那样完整模拟每个微操作，但用来运行游戏是绰绰有余，同样可以用鼠标或键盘控制手机按键。如图3，我运行的“雷曼高尔夫”和“光明之战”，效果很好，

手机游戏的优势和劣势

尽管现在的手机在处理能力、显示效果上都不能与PC同日而语，但它也有自己独特的优势。首先，手机是随身的终端设备，手机游戏最大的优势就是它的便携性，前几年GameBoy的流行就完全说明了这一点的重要性。无论是获得信息、娱乐还是互动交流，凭借手机都可以做到真正的“随时随地”。

其次，与PC不同，手机本身就是基于网络的。随着网络的不断升级，手机开始拥有除了语音之外更加丰富多彩的内容，例如图铃、彩信、WAP等。

除了上述的优势之外，手机游戏本身还有很多需要改进的地方。

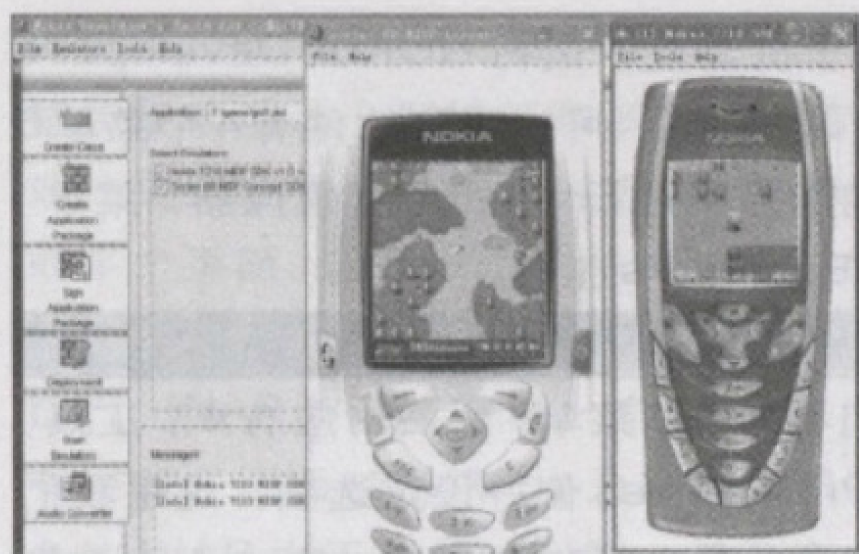
1.屏幕大小和颜色是限制用户将手机当作游戏设备的关键因素。虽然屏幕分辨率持续提高，并且彩屏即将成为标准，但不同手机的屏幕大小不同，开发者仍然需要为不同的手机优化他们的游戏。虽然现在出售的支持Java的手机大部分都是彩屏手机，但大部分使用者手中的手机仍然是黑白的。

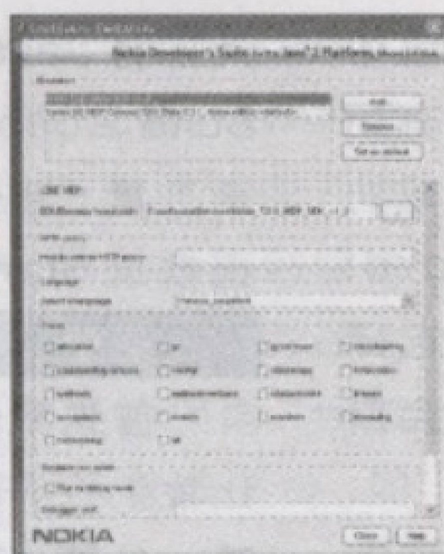
2.处理速度、存储容量以及内存大小也限制了在手机上开发真正意义上的大型游戏。大部分Java手机只有很少的内存空间用于运行应用程序，但正如当年在DOS时代开发游戏的人们一样，谁有能预料到今天的PC能够如此强大呢？

3.高等待时间。等待时间是手机网络游戏中一直存在的一个问题，这限制了开发多人快速动作移动游戏，虽然移动运营商总是在努力增加移动电话可用的带宽，但他们却没有把降低等待时间当成首要解决的问题，因为它对于别的应用程序并不重要。

使用蓝牙技术的手机可以和附近的蓝牙设备使用因特网等待时间（一般200～400毫秒）通讯，这样，使用像NOKIA 3650这样的智能手机，你就可以和附近的移动用户一起玩多人快速动作游戏了。

4.可中断性。当用户接听电话时，手机都会中断进行中的游戏，游戏程序必须能够暂停并且继续，而且不会造成游戏问题（如接听电话时游戏仍在继续、造成玩家角色死亡），并且不会造成内存溢出。


图3


图4

截图很方便。

(3)按右面的“Configure”按钮，在弹出的模拟器设置对话框里，可以分别设置：添加模拟器、选择缺省模拟器、设置该模拟器特性和移除模拟器。如果你下载了其他NOKIA的MIDP，可以点Add按钮把它的XML文件添加进列表，也可以在列表中点Remove移除它（注意这仅仅是从列表中移除，删除文件包要通过反安装来完成），如图4。

1.从网上down下游戏的Jar、Jad文件后，你会发现有很多Jar不能正常运行，那是因为Jad文件的路径描述和你本机不同。只要用Jad文件生成器重新生成Jad文件即可，Jad文件生成器下载地址是：http://www.motclub.com/down/apps/JADgen.zip。执行它时需要填入包含路径的文件名，再点Generate Jad生成。

2.Series60模拟器目前是0.3.1 Beta测试版，不支持中文游戏的文字显示，但中文游戏可以运行，注意Jar、Jad文件名要改成英文，否则会报No Data错误。同时，Series60模拟器运行部分Series60游戏速度会比较慢，比如《分裂细胞2》和《FIFA2003》。NOKIA 7210则没有上述问题，所有Series40游戏都能完美运行。

手机游戏产业面临的问题

在了解了手机游戏方面的知识后，我们还应该看看这个产业的健康状况，它的快速发展带来了哪些方面的问题呢？

1.平台问题

对于手机游戏的未来，业界提出了两种解决方案：一是基于J2ME的通用解决方案，这种方案不仅可以提供高质量的手机游戏，而且可以提供全方位的软件服务；另一种方案是提供专用的游戏平台，例如Infusio、Mophun和N-Gage。

但遗憾的是，众多手机厂家使用的手机屏幕分辨率却五花八门，没有什么统一的标准，使用的液晶屏幕也不可能很好地实现拉伸。所以以上两种解决方案都存在兼容性问题。

2.游戏质量问题

目前开发手机游戏产品的投入和成本相对少，进入该市场的SP（内容服务提供商）较多。但多数SP由于受技术、成本投入等因素的影响，产品设计从游戏方案过程设计到任务设计均有欠缺，游戏质量粗糙，在产品品质上下工夫相对较少。

3.价格问题

彩屏手机必须降价并使之普及才能推动无线游戏的发展，但各大手机制造商的各自为政无形中增加了制造成本，从而导致整体价格的偏高。

4.利益分配问题

对于巨大的商业利益，运营商、制造商和开发商三者之间的利益分配也是一个非常实际而又非常棘手的议题。目前国内的手机游戏销售模式还没有稳定下来。一方面开发商通过运营商的统一增值服务平台提供游戏下载和收费，另一方面终端生产厂商，例如诺基亚，也希望通过对手机游戏的强大支持巩固其市场领先地位，N-Gage的推出就是一个明显的尝试。

5.盗版问题

熟悉手机游戏的朋友都知道，如今Java平台的盗版问题日渐严重，随着各种Java游戏的推出，盗版的现象也有愈演愈烈之势。这严重打击了CP的积极性，但这个来自Java平台的漏洞在短期内又不可能有效解决。

后记

可以说手机游戏诞生在一个纷乱的时代，极差的硬件兼容性，操作系统、平台软件的变幻莫测，如此种种造成了手机游戏市场的混乱，也正是如此提供了绝好的机遇让手机游戏得到了高速发展。各手机厂商和开发公司均表示游戏娱乐将是以后发展的重点。在和众多国内游戏开发商的交流中，笔者清楚地看到各商家推动手机游戏的决心。在手机游戏必将成为下一个金矿的感召下，各种媒体的宣传、不断涌入的投资已将手机游戏市场搅得热闹非凡。也许，不久的将来我们会由衷地感叹：2004，好一个手机游戏年！

（感谢为本文提供第一手资料的北京天行远景公司）

游戏开发

手机游戏的整个制作过程十分简单，从某种角度而言，它是一种传统的回归，同时也是新旧技术的相互融合。步骤基本可以分为：确定手机平台、确定游戏策划、进入美工制作、Demo测试等。最常用的开发工具有VC++、J Builder及CodeWarrior，在设计工具上则更是和普通PC游戏制作软件没有大的区别。有的设计人员更愿意使用“骨灰级”的二维设计工具DP，也有人愿意用3DS Max、Maya建模之后再进行二维修改，当然所有这些方法都要根据游戏的最终设定来决定。

但由于目前手机的存储空间、处理速度等都有限，在游戏设计的时候就需要特别注意性能方面的问题。同时各种手机型号之间存在着各种差异，缺乏统一标准，包括屏幕大小、分辨率、色彩数等因素都会影响到游戏的品质，因此在手机游戏开发时仍然需要对不同型号的手机开发不同版本。

夏天的味道

——超值拍照手机第一波

自2001年年底诺基亚的第一款内置式拍照手机7650面市，在短短两年多的时间里拍照手机迅速风靡全球。它最大的魔力就是将讨喜的数码拍摄与手机极佳的便携性成功结合，从而实现了真正杀手级的应用——随时随地收集美丽、自由自在留驻时光，面对这种诱惑有多少人能不为所动呢？2003年，全球市场拍照手机销量为8400万部，这一数字是同期数码相机的2倍。今年手机的总体出货量将接近6亿部，据IRG分析，其中拍照手机的比重要占1/4强，而Strategy Analytics和UBS对此的预测分别为1/3和44%。毫无疑问，2004年将是拍照手机的普及年，过去的几个月里，几乎所有一线厂商都争先恐后推出了自己基于百万级像素的产品。不过，考虑到百万像素级拍照手机在短期内很难降到大众可以接受的价位，足够使用的10万与30万像素级产品仍是近期购机者最实际与实惠的选择。

清水芙蓉 Moto C550



尺寸：98mm × 43mm × 19mm
重量：94克
颜色：碧水绿、烟霞粉
市场参考价：1500元

2004年年初问世的C550似乎是为那些中意拍照手机而又预算有限的购机者量身定制的。C550外形小巧清秀，前面板的格局与键盘区延续了C系列的明快风格，塑质的机身与细致的工艺都给人愉快的触感。简洁的背面除了M记标志和扬声孔，最抢眼的就是其支持3倍变焦的30万像素镜头，要知道时下配备同样镜头的机种市价可都在2000开外。虽然C550的96 × 65像素、4096色的STN彩屏搭配30万像素不免有骡拉摩托的嫌疑，不过一分钱一分货，关键的是C550定位明确，整体性能也相当平衡。C550另一亮点是它采用OKI芯片的32和弦音效，不仅支持MIDI的铃声和混音器，更提供了卡拉OK的下载播放功能，并且整体音质表现出彩。除了声色俱全，C550也支持大多数主流应用，如EMS/MMS、K-Java、移动QQ等。

缺点：不支持机身短信存储、电话薄也只有区区100条，当数据线的使用被玩家发掘出来后，它的内存显得不大够用。

气质玩具 Siemens MC60



尺寸：109mm × 46mm × 21mm
重量：86克
颜色：橙黄、粉红、浅蓝、银白
市场参考价：1550元

MC60承袭了M55前卫的定位，Clipit面板及键盘盖都可换壳。线条流畅的机身、恰到好处的配色，加上别致的"XO"型键盘布局，其整体设计相当有型且富于视觉冲击力。MC60支持EMS/MMS短信、GPRS上网和Java扩展，铃音为平淡的16和弦，不过可以利用扬声器自录铃声。在动态内存与文件夹管理方面，MC60依旧很好地展现了西门子的实力，其完善的功能配置十分适合DIYer。内置的摄像头采用10万像素的CMOS，最大解析度为352 × 288，待机状态下按快捷键"5"即可使用拍照功能，同时提供了BMP、PNG等多种保存方式。作为一款拍照手机，MC60的101 × 80像素、4096色的CSTN彩屏有点小家子气，作为拍摄取景器使用时更勉为其难。但如果注意采光的话，MC60的拍摄效果也并不那么差，用来拍拍来电大头贴、把照片编辑一下通过彩信与朋友分享什么的还是蛮好用的。

缺点：没有红外接口，日常显示时屏幕有在日光下很难看清的现象。

手机数据线简介





手机数据线是连接手机和手提电脑（或台式电脑）的数据通讯线，可以用来收发电子邮件、编辑电话本、修改手机零声、画面、解锁和手机软件升级。目前有RS232串口及USB两种接口。有些数据线还能够实现GPRS高速上网及对手机充电的功能。现在大部分有扩展功能的手机都有相应的数据线。

MMC卡

MMC就是MultiMediaCard——多媒体卡，这是由美国SANDISK公司和德国西门子公司共同开发的一种多功能存储卡。它具有小型量轻的特点，外形尺寸只有32mm × 24mm × 1.4mm，重量在2克以下，并且耐冲击，可反复进行读写记录30万次，现多用于移动电话和数码相机。





最新趣味短信集锦

你左右不了天气，但可以改变心情！你改变不了容貌，但可以展现笑容！你预知不了明天，但可以掌握今天！你不能万事如意，但可以逢事努力！祝天天好心情！

河南 岳倩推荐

天生笑笑我动心，追你一生是真心，别人追你我担心，害我工作不专心，永远爱你是真心，一生一世不变心。

广西 蓝色幽灵推荐

我的眼睛注视你的美丽，我的鼻子呼吸你的空气，我的耳朵聆听你的回忆，我的嘴巴赞美你的勇气。而我的心，一直在默默跟随你，我的宝贝！

安徽 fuwuqiong推荐

大海因为浪花而美丽，人生因为友谊而更有意义。我把世上最美的感觉给了你，愿你爱的人更爱你，爱你的更加懂你，愿你永远开心。说真的，认识你真好。

上海 cat推荐

叠一只弯弯的纸船，装满我的思念，乘着如水的月光，飘到你的床前，愿这弯弯的纸船，停泊在你的枕边，让我的相思与祝福守护着你的睡眠！晚安！

山西 载腾推荐

人生有两大欢乐，一是拥有后的细细品味，二是追求中的备感充实。

北京 野狼推荐

这些短信皆是读者发来，如你是其中某一条的原创作者，请来信告知我们，经核实后我们会按照稿费标准付费给你，我的联系邮箱是：cjan@popsoft.com.cn

全球手机销售排行榜
(2004.1.1～2004.3.31)

排名	厂商	份额
1	诺基亚	29.2%
2	摩托罗拉	16.5%
3	三星	13.1%
4	西门子	8.4%
5	LG	5.7%
6	索尼爱立信	5.7%

此排行榜由太平洋电脑网提供

点评：第一季度，全球共销售手机1.53亿部，与去年同期相比增幅高达40%。最大的手机生产企业诺基亚公司所占市场份额出现大幅滑坡，而摩托罗拉公司通过其iDEN系列产品逐步收复失地。全球经济的复苏导致北美、西欧和韩国市场换机、升级需求的持续走强，使得手机销售增幅很大。

手机小贴士

iDEN



一套专为移动商务应用而设计的综合数字无线通讯解决方案，在一部手机上，利用同一网络实现数字电话，iDEN手机具有多方面的应用：它能够提供3方通话、单键拨号等蜂窝电话功能，而且还支持Java应用程序的下载、短信息和传呼服务，特别是具有双向无线对讲机的“一按即通”功能。iDEN在每一条无线信道上可以容纳多达6个用户。

GAME加油站

分裂细胞



游戏类型：动作类

适用机型：西门子 S57/SL55/M55，诺基亚 6100/6610/7210

下载地址：使用手机登录 http://wap.81088.com/ 免费游戏下载频道

游戏简介：分裂细胞是根据畅销军事小说家汤姆·克兰西的同名小说改变的军事间谍游戏，曾经先后在XBox、PS2、GBA等游戏平台上登陆。本作是育碧制作的手机版本，仍继承了分裂细胞的一贯风格，以秘密潜入为乐趣，动作性一流，值得尝试！

虎鸽系列：地震来袭



游戏类型：益智类

适用机型：诺基亚 7650/7210/6610/6100/7250/8910i/3300/3100/3650/6200/5100/6800

下载地址：使用手机登录 http://wap.81088.com/ 免费游戏下载频道

游戏简介：虎鸽系列是大名鼎鼎的《百战天虫》系列的同门师弟，是Kiloo公司创造出的另一个非常成功的形象，本作就是以它为主角的一款精彩游戏。这次吉恩和虎鸽居住的小岛上的火山爆发了，整个大地都在颤抖！屋子里，所有的东西都摇摇晃晃要摔落下来，你需要帮助吉恩和虎鸽，在这些东西摔到地上之前接住它们。在闲时拿出来玩一下，感觉会很好哦。

古墓丽影手机版——地狱圣殿



游戏类型：动作解谜类

适用机型：诺基亚 7650/7210/6610/6100/7250/8910i/3300/3100/3650/6200/5100/6800

下载地址：使用手机登录 http://wap.81088.com/ 免费游戏下载频道

游戏简介：不管你喜不喜欢《古墓丽影》，你都无法否认Eidos的《古墓丽影》系列是PC游戏史上最具影响力的游戏之一。如今，Eidos和沃达丰联手在手机上推出了《古墓丽影》的最新力作——“地狱圣殿”。本作包括15关和一个训练关，无论是操作性还是画面都十分出色，劳拉迷要赶快下载哦。

插图 宋洋

应用心得

编者按：转眼间2004年已经过去了一半，在2004年下半年，“应用心得”栏目在内容和形式上都会进行一定程度上的调整，恳请广大读者能提出自己宝贵的意见和建议，可发E-mail到say@popsoft.com.cn信箱，读者的参与是栏目成功的最重要基础。

本期推荐文章

■《玩转Windows的时间同步》

Windows时间同步问题，一般的电脑使用者都不会太重视，其实这个问题还是很值得关注的。

■《QQ、游戏两不误！》

网游版QQ虽在功能上还有很多不足，但实用性确实很高。

Hot CPU Tester帮你识别CPU正品

■甘肃 吴新

现在电脑市场上的JS实在太多了，为了获得高额利润，把低频的CPU超频后卖给我们。虽然当时能正常运行，但拿回家之后就死机频频。那怎样才能知道自己买的CPU是不是好的呢？查编号，太麻烦了，而且有时编号也不准；用一些大型测试软件，也麻烦，仅仅为了一个CPU而动用那些大型软件有些大材小用。今天笔者给大家介绍一款检测CPU质量好坏的软件——Hot CPU Tester（汉化版下载地址：http://nj2.onlinedown.net/down/HA-REG_HotCPUTesterPro400578-wy.rar），帮助大家识别正品CPU。

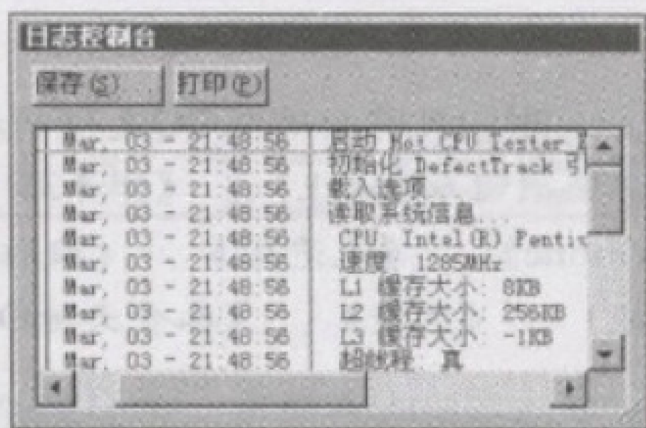


图1

首先正确安装Hot CPU Tester，完成安装后执行桌面上的快捷方式，这时程序会对你的硬件进行扫描，从图1所示的窗口中即可初步了解你所选的CPU的信息。点击“系统信息”，就可了解到CPU的具体信息了（如图2）。接着点击“选项”，对测试项目进行设置。测试的时间越长其结果就越准确，其他选项按照默认设置即可。最后点击“基准测试”→“运行测试”，就开始了简单的测试过程。完成测试后，你就可以从“基准测试”中了解到该款CPU的性能如何，是不是你所需要的。

测试时不要对电脑进行操作，而且一定要关闭所有运行着的后台程序，否则会影响测试值的准确性。

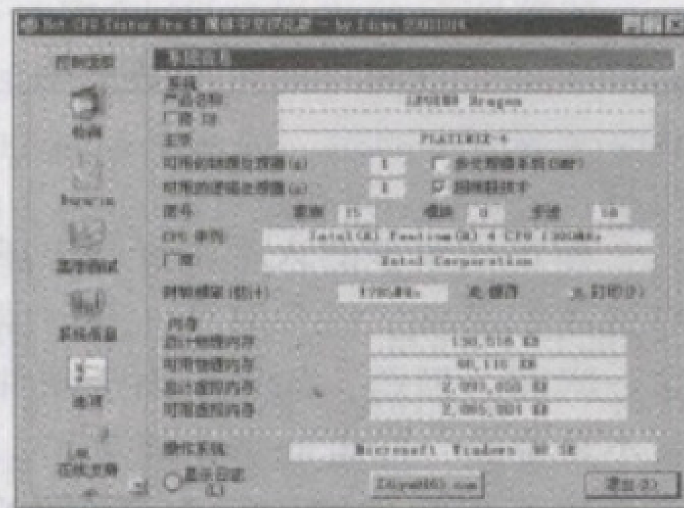


图2

通过CPU基本信息，查看浮动窗口中软件对CPU的打分，即可对该款CPU的性能有一定的了解。该款软件只有16MB，只要你在买CPU时将其复制到优盘里，就不必担心被JS欺骗了。

兼容机也能实现“一键关机”

■四川 老龚

有些品牌机可使用键盘上的某个快捷键实现“一键关机”，其实我们自己组装的电脑也可实现这点。当然在不同操作系统下的具体实现方法是不一样的。

在Windows 9X/Me下，操作起来比较简单，我们按照下面步骤就可实现“一键关机”：首先在桌面的空白处单击鼠标右键，新建一个“快捷方式”，并在创建快捷方式的“命令行”中输入以下指令——C:\Windows\RUNDLL32.EXE user,ExitWindows，接着选择“下一步”，在快捷方式的名称栏中输入名称，然后在该快捷方式图标上单击鼠标右键，选择“属性”，再进入“快捷方式”页，在快速键一栏内随便按选一个功能键（如Ctrl+Alt+F5），最后按确定退出即可（如图1）。要关机时只需双击该快捷方式或者按下设定的功能键即可。

而在Windows 2000/XP下，上面的方法就无效了，但可使用其自带的Shutdown这款小程序，通过它可直接关闭计算机；也可去http://www.sysinternals.com下载一款具有相同功能的免费软件PsShutdown。这两款软件都可通过设置不同的命令行选项来实现不同的操作。要实现“一键”关机的话，具体步骤与在Win98下是类似的。

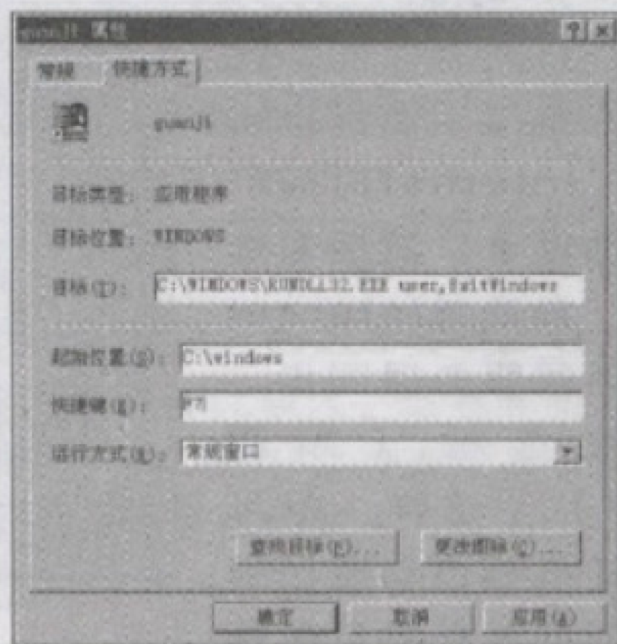
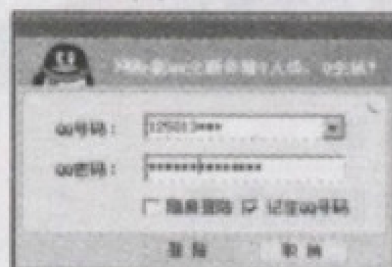


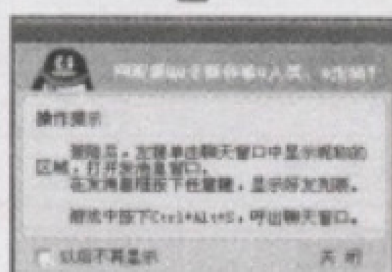
图1

QQ、游戏两不误！

■福建 Before

如今玩网络游戏的人不少，而QQ更成了上网的必备工具之一。网络游戏大多是全屏窗口。一些要求高配置的网络游戏由于使用DirectX技术，所以不允许切换窗口。虽说现在的网游都有比较完善的内部聊天功能，但很多玩网游的还是喜欢用QQ聊天。为了解决这个冲突，腾讯公司特意为网游玩家们推出了一款网游版即时通信软件——网游版QQ（http://im.qq.com/qq/mo.shtml?/download/qq_for_mmog.shtml）。


图1

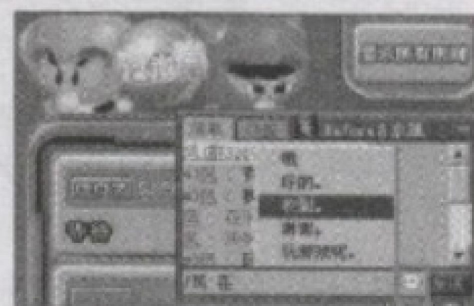

图2

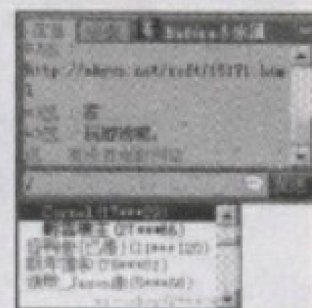
安装完成后，如果没有取消“立刻执行网游版QQ”复选框，弹出和正常版类似的登录窗口（如图1），输入QQ号码和QQ密码，点击“登录”按钮后会有操作提示窗口（如图2）。这里笔者补充一些操作方法，在任务栏右击网游版QQ图标后可在弹出的菜单中关闭网游版QQ；在网游版QQ浮动条中单击头像图标也可弹出菜单，这里可改变状态和换号等功能（如图3）。


图3

在“信息”窗口中单击“发送”左边的信息按钮可弹出快捷回复（如图4），不过网游版QQ不能自定义回复消息。

官方提示的“在发消息框按下任意键，显示好友列表。”按其意，笔者在“信息”面板中并未实现，不过有另外一种方法使其弹出好友列表：在发消息文本框中删除好友昵称后即可（如图5）。


图4


图5

在“设置”面板中（如图6）笔者简要介绍一下一些选项的含义。

聊天模式：默认为未选中，即回复一条消息后自动缩小为浮动工具条；选中此选项，则不会缩小工具条。

显示所有好友：选中此选项，好友列表框将显示未在线的好友。

从功能上看，不要指望网游版QQ与正常版的那样强大，毕竟它只是面向游戏用户。

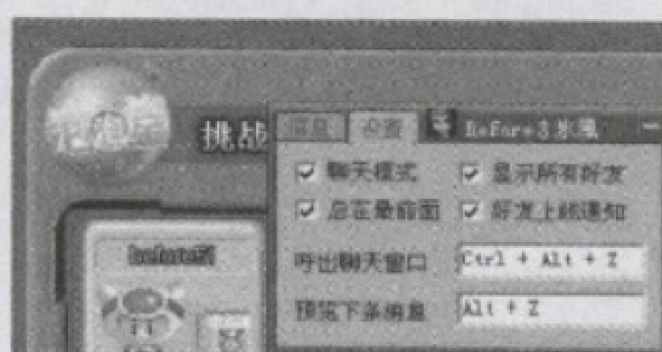


图6

笔者觉得网游版QQ应该吸取正常版QQ的实用功能。尽管还有许多不足，不过网游版QQ界面小巧、与游戏融为一体，在游戏中带给我们与QQ好友互通的一种全新体验。

附：目前网游版QQ支持的游戏——《传奇2》、《传奇世界》（v1.6版以上）、《传奇3》、《大话西游2》、《剑侠情缘Online》、《泡泡堂》、《疯狂坦克II》、《冰风传奇》（决战）、《凯旋》、《吞食天地Online》、《佣兵传说》。

玩转Windows的时间同步

■安徽 王楠

相信相当多的人都曾受到电脑时钟不准的困扰，不准的时钟给我们带来了很多麻烦。有时候，更换主板上的电池可解决这一问题，但是，如果是由于硬件上的问题导致的时间不准，就不是更换一块电池那么简单了。使用WinXP以上操作系统的用户可不受此困扰，因为在WinXP操作系统中提供了一个与Internet时间进行同步的功能，通过这一功能，我们可随时与互联网上的时间服务器上的时间保持一致，这样我们的时间就非常精确，好像给我们的机器装上了一块“软电池”一样。

一、让机器自动调整时间

双击系统托盘中的时间，打开“日期和时间”属性窗口，然后单击“Internet时间”选项卡，然后勾选“自动与Internet时间服务器同步”复选框（如图1），这样，就可让机器自动连接到时间服务器更新系统时间了。

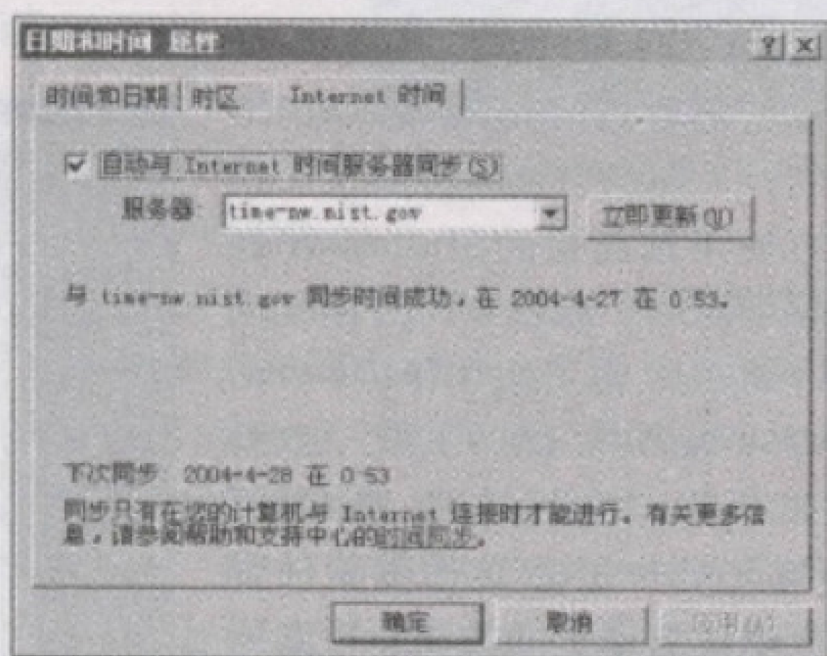


图1

但是，在图1中我们可看到“下次同步：”这一行显示的时间是在一星期之后，一星期更新一次时间对于那些系统时间有问题的人来说显然是不行的。当然，可通过每次开机联网后，点击图1中的“立即更新”按钮进行手动更新，但这样确实有些麻烦。在图1所示的界面中我们也确实找不到更改默认时间间隔的选项，难道没有其他的解决办法吗？方法当然是有的，接着往下看吧。

二、DIY时间同步

1.修改时间同步的时间间隔

在“运行”中输入Regedit进入注册表编辑器，进入HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\ControlSet001\Services\W32Time\TimeProviders\NtpClient项，在右边的窗口中可看到一个名为SpecialPollInterval的DWORD值，其十进制值为604 800，简单计算一下，得出604 800＝3600×24×7，不难看出这个数字的单位是秒。这个键值正是时间同步的间隔数值。这下我们要做的工作就比较明确了，只需要将我们需要自动更新的时间换算成秒，然后写入到这个键值里就可以了，例如我们需要1个小时同步一次时间，只需要修改SpecialPollInterval的键值为3600就可以了，依此类推。

2.一键同步时间

实际上，时间同步也可在命令行完成，在“运行”中输入cmd进入命令行方式，然后输入“w32tm /resync”（不包括引号）命令，就可进行时间同步了。

我们可建立一个批处理文件，例如time.bat，在该批处理

文件中输入w32tm /resync，然后保存。在开始菜单或者桌面上建立一个指向该批处理文件的快捷方式，最简单的方法是右键单击time.bat，然后选择发送——“桌面快捷方式”，就立即建立了一个桌面快捷方式，然后右键单击该快捷方式，选择属性，然后单击“快捷方式”选项卡，在“快捷键”中设置一个快捷键，如F10，设置完毕，按下F10，就可立即进行时间同步了。结合第一步中的每小时自动同步，就实现了自动和手动的完美结合。如果我们的计算机一开机就处于联网状态，我们甚至还可将这个快捷方式放到“启动”栏里，这样每次一开机将自动进行时间同步。

3.添加更多的Internet时间服务器

在WinXP中，提供了两个Internet时间服务器，分别为time.windows.com和time.nist.gov。由于默认的time.windows.com使用人数过多，所以有时会出现同步失败的情况，这样我们可在“日期和时间”属性的下拉选择框中选择time.nist.gov，将其当作默认的同步服务器。

而用过Windows Server 2003的用户可发现，在这个更新的操作系统中提供了其他可用的Internet时间服务器。例如time-nw.nist.gov、time-a.nist.gov、time-b.nist.gov，是不是可将这几个服务器也移植到WinXP操作系统中来呢？答案当然是肯定的。

不难想到，“日期和时间”属性中列表的时间服务器，应该也是记录在注册表里的。在注册表编辑器中搜索time.windows.com，于是在HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\DateTime\Servers中找到了它的身影，可看到字符串1的键值为time.windows.com，而字符串2的键值则是另一个服务器，在这里建立字符串3，输入键值为time-nw.nist.gov，以此类推，添加完毕。再次打开“日期和时间”属性，发现列表中的Internet时间服务器果然相应增加了。这样一来，我们在进行时间同步时就有了更多的选择。

可通过Ping这几个服务器，从返回值大致判断连接到各个服务器的快慢，选择最适合自己的服务器。

4.禁用Internet时间同步功能

如果你并不喜欢WinXP提供给你的这个Internet时间同步功能，也可将其禁用，实际上这一功能是作为WinXP的一项服务在开机时进行加载的，这里介绍一种最快捷的方法，在命令行方式中输入“net stop w32time”就可停掉该服务，这时再进入“日期和时间”属性中的“Internet时间”选项卡，看到的就是这样的提示“在获取最近一次同步状态时出错。RPC服务器不可用”。如果想再次开启该服务，只需执行一个反操作，在命令行方式中输入“net start w32time”就可以了。

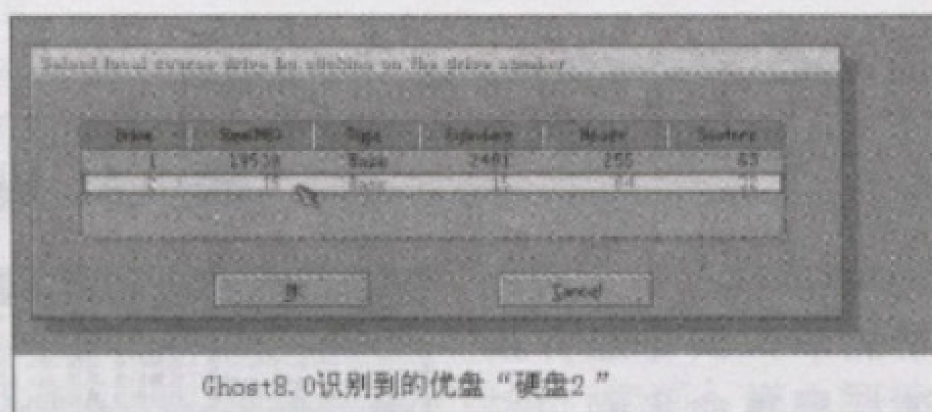
Ghost 8.0，让USB设备在DOS中新生

■福建 俞木发

朋友送了个二手的16MB杂牌优盘，自带Win98驱动早已丢失，网上也无从下载。因为我的电脑用的是WinXP，所以也就无所谓了。不过，前几日在用这块优盘和使用Win98的朋友交换资料时却遇到麻烦，虽然使用了下载的Win98 USB通用驱动程序，但他的电脑始终无法识别此优盘，经过多次卸载、重装驱动和插拔优盘，均无效果。

没想到的是，近日在用Ghost 8.0克隆系统时，意外发现在没有加载任何驱动的情况下，Ghost 8.0（必须是8.0或以上版本）可在纯DOS下识别优盘，如图1所示。能不能利用Ghost 8.0来和朋友交换资料呢？经过试验，我找到两种方法。

方法一：利用Ghost“分区→分区”克隆法。首先在朋友电脑上用Fdisk或PQ等分区软件划出一个专门的分区用于接收文件如F:\，然后把保存了文件的优盘插上朋友电脑，启动到纯DOS后启动Ghost 8.0，执行“分区→分区”的克隆，把优盘分区克隆到F:\，即可轻松实现资料的互换（具体操作大家很熟悉，在此就不赘述）。另外，Ghost 8.0只能执行在纯DOS模式下。此法操作略显复杂，而且接收方电脑需用专门分区存放交换文件，不过操作完毕就可实现双方资料的完全互换。也可先把要交换的文件放到一专门分区，并制作成GHO文件后复制到优盘，压缩方式选择“最高”，然后再将优盘镜像文件恢复到接收文件的分区即可，这样可装入更多文件。

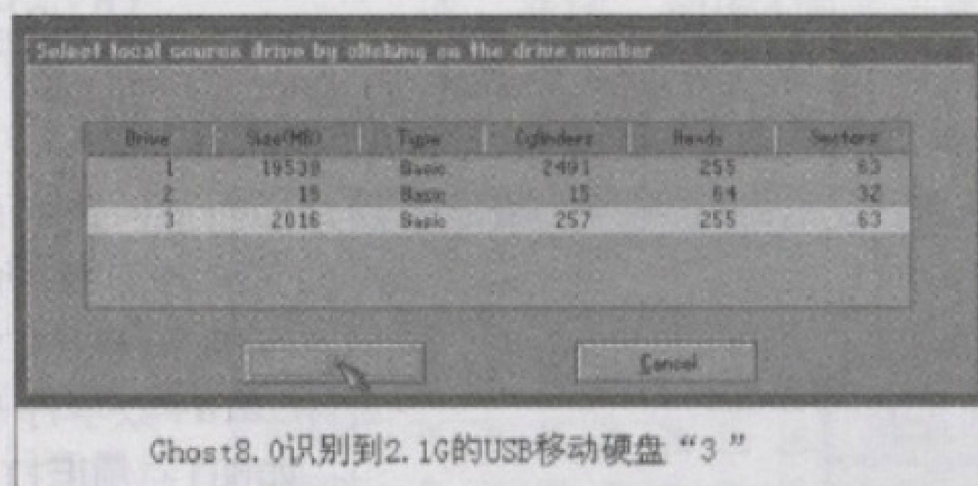


Ghost8.0识别到的优盘“硬盘2”

图1

方法二：利用Ghost Explorer读取镜像文件。大家知道Norton公司有一个专门用于读取GHO镜像文件的浏览器——Ghost Explorer，它支持对镜像文件的复制、剪切、粘贴等操作，和在Windows的资源管理器操作类似。把所需交换的资料都保存到优盘后，首先在朋友的电脑上启动Ghost 8.0，执行“分区→镜像”的操作，将装有文件的优盘做成镜像如“you.gho”的文件保存到朋友电脑上的任一分区，然后执行Ghost Explorer，单击“文件”→“打开”，选择“you.gho”，再选中所有的文件，单击右键，在弹出的菜单中选择“复制”，打开“我的电脑”选择一个存放的文件夹，然后“粘贴”即可。此操作简便且无需另外分区，不过还需借助Ghost Explorer来“中转”。

同理，既然Ghost 8.0可识别优盘，自然USB移动硬盘也应该可被识别，经试验确实如此，不过和优盘不同，经常需要重启或插拔移动硬盘一两次才能被正确识别，如图2所示。USB移动硬盘的容量都比较大，这意味着大家可在纯DOS下把系统分区“克隆”到USB移动硬盘或从中恢复系统。没有驱动，照样可通过Ghost 8.0在DOS下使用USB设备，爱动手的朋友快去试一试！



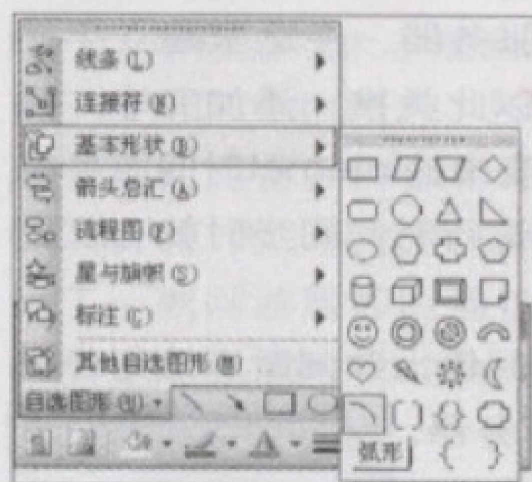
Ghost8.0识别到2.1G的USB移动硬盘“3”

图2

心得：虽然Win95/Win3.X不支持USB设备，但它们都可进入纯DOS，也可考虑利用上面的方法间接让它们使用USB设备。不过，现在很少有人使用Win95/Win3.X了吧。

在文档中绘制扇形

■安徽 陈秀峰

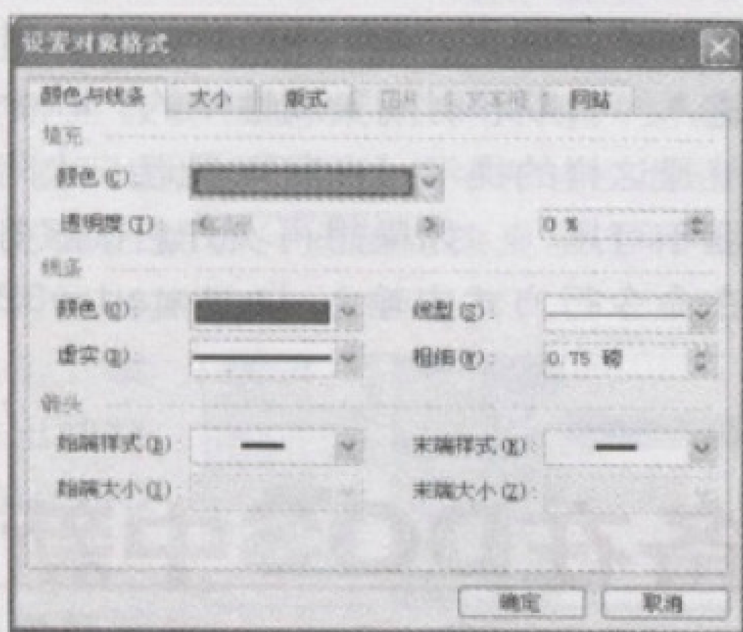

图1

我们在用Word和金山文字编辑一些专业技术文档时，常常需要绘制一些特殊的图形（如“扇形”），由于软件自身提供的绘图工具中没有这些特殊的图形工具，我们该如何绘制呢？

一、在Word中绘制扇形

1.在Word 2003中（其他版本操作相似），执行“视图”→“工具栏”→“绘图”命令，展开“绘图”工具栏（如图1）。

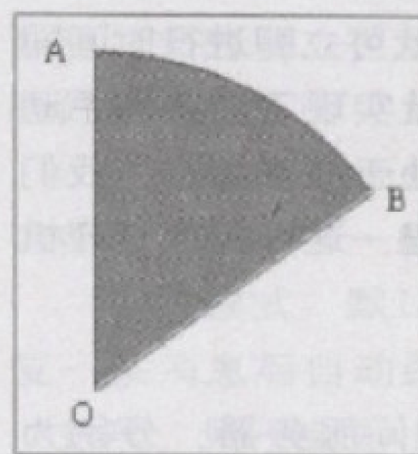
2.依次展开工具栏上的“自选图形”→“基本形状”菜单，选中其中的“弧线”选项，然后在按住Shift键的同时，在文档中拖拉出一个1/4的圆弧线。


图2

3.选中上述弧线，此时弧线的两端出现一个黄色的“控制柄”，左键按住此“控制柄”向上/下拖拉，根据所需要的扇形大小，将弧线调整至合适长短。

4.用工具栏上的“直线”按钮，画出扇形的两条边线。注意：在画直线时，按住Shift键，可让画出的线不扭曲。如果直线的位置不够准确，可进行微量调整：选中直线（图形），按住Ctrl键，然后按方向键移动。双击工具栏上的直线按钮，然后在编辑区中绘制，可连续画出多条直线。

5.点击工具栏上的“选择对象”按钮，然后在上述对象外围拖拉出一个方框，同时选中上述对象，右击鼠标，在随后出现的快捷菜单中，选“组合”→“组合”选项，将上述图形组合成一个整体。


图3

6.选中扇形，执行“格式”→“对象”命令，打开“设置对象格式”对话框（如图2），切换到“颜色和线条”标签中，设置好图形“线条”和“填充”色彩后，确定返回，扇形绘制完成（如图3）。

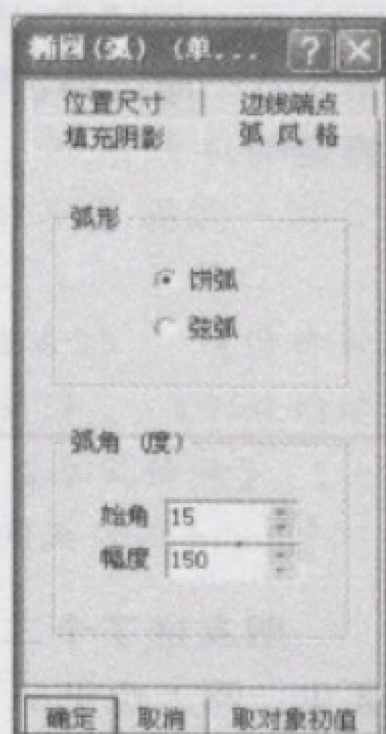
二、在金山文字中绘制扇形

1.在金山文字2003中，执行“视图”→“工具栏”→“图形”命令，展开“图形”工具栏（如图4）。


图4

2.点击工具栏上的“椭圆”按钮，然后在按住Shift键的同时，在编辑区中拖拉出一个大小合适的圆形来。

3.选中上述圆形，执行“格式→“对象”→“对象属性”命令，打开“属性”对话框（如图5），切换到“弧风格”标签下，根据所需要的扇形角度和方向，通过调整其中的“始角”和“幅度”数值来实现。


图5

4.再切换到“填充阴影”标签下，选中“填充”选项，并根据需要设置“底色”和“底纹”，再切换到“边线端点”标签下，设置好边线的类型、宽度、颜色等。

5.全部设置完成后，确定返回，扇形绘制完成（如图6）。

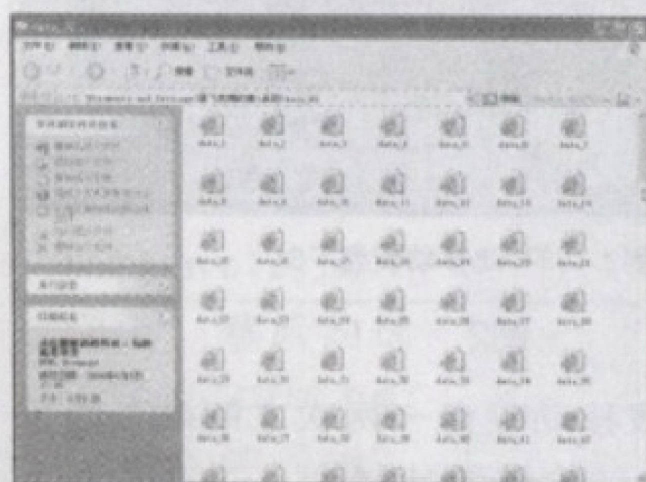


图6

通过上面的说明，大家可看出，在“画扇形”这个问题上，Word和金山文字采用了不同的思路，至于你选择哪种思路，就看使用是否方便了。

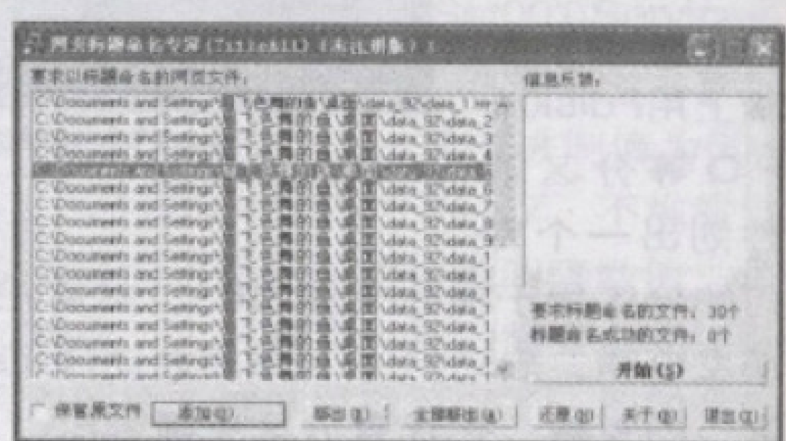
Web文件标题轻松改

■山东 眉飞色舞的鱼


图1

前一段时间笔者下载了一部电子书，解压后得到一百多个HTML文档，都是以Data+数字序号来命名的，如图1，用IE打开发现原来每个HTML文档都是一篇独立的文章，每篇文章也有自己的标题。由于电子书的作者没提供Index索引文件，因此笔者无法根据文件名来判断文件的内容，阅读起来甚为不便。笔者根据文章标题手工重命名了几个文件，感觉效率实在太低，只好暂时搁下。

最近，笔者偶然发现一个小工具——网页标题重命名专家（下载地址是http://www.cbifamily.com/down/200409/network/titlealbtl.zip），它可自动提取页面标题并用该标题重命名网页文件。软件的主界面如图2，首先单击“添加”导入要处理的HTML文件，再单击“开始”即可执行重命名。


图2

该工具的重命名效果非常好，笔者重命名一百多个HTML文档未出现任何错误。由于它是共享软件，不注册会自动在文件名前加“未注册版”4个字，看起来非常别扭，要想长期的使用这个软件，还是去注册吧，当然也可以考虑用手动或者替换的方式去改这些文件名！

试办公备

文本替换不用愁

■山东 阿@

作为公司网站的维护员，小A碰到了一个很头疼的问题：公司E-mail地址变动，由原来的sdepci@XXX.com改为sepci@XXX.com.cn，于是公司网站上所有网页中凡是有关E-mail地址处全部需要修改。这可把小A给难坏了，因为数百个相关网页需要修改，手工修改不仅麻烦，若修改错误或有遗漏，麻烦就大了。当小A向我求救时，我赶紧把前几日刚刚弄到手的一个宝贝和盘托出——你可请"文本替换专家"出山相助。

"文本替换专家"（http://www.skyec.com/U_cpxz_Download.asp?DownID=12）是一个免费的小工具，使用简单，功能强大，支持多级目录同时替换，让文本替换、批量替换、重复替换更轻松。这是一款绿色软件，无需安装，解压后直接执行ReplaceKing.exe文件即可启动软件，主界面如图1所示。

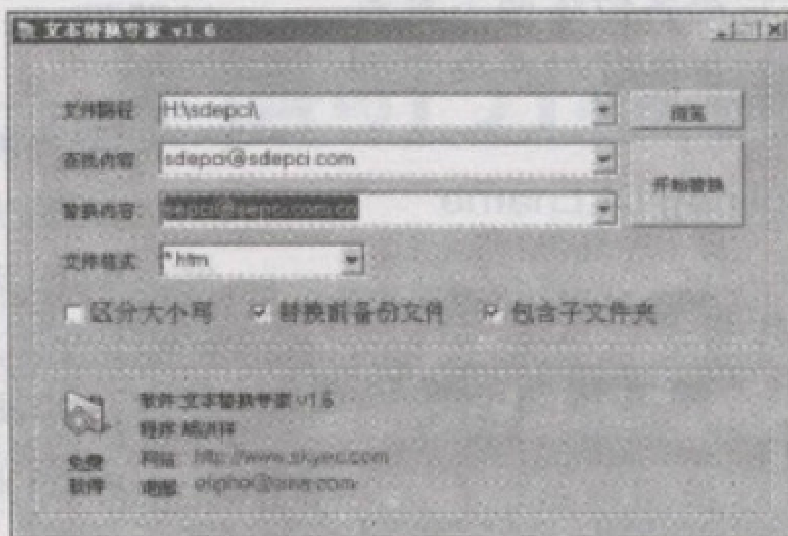


图1

"文本替换专家"的使用非常简单：在"文件路径"框中输入要进行替换操作的文件所在的文件夹，也可单击"浏览"按钮，定位该文件夹。在"查找内容"框中输入需要替换的内容，比如输入"sdepci@XXX.com"，然后在"替换内容"框中输入新的替换内容，比如输入"sepci@XXX.com.cn"，再在"文件格式"框中选择文件类型，也选中"替换前备份文件"可防止误操作造成损失，单击"开始替换"按钮，则大功告成。

"文本替换专家"虽然叫这个名字，不过可替换的可不止是文本文件，目前支持.txt、.html、.htm、.asp、.php、.jsp、.css、.js、.aspx、.cs和.vb等11种类型文件的文本替换，希望在以后的版本中增加支持的文件类型，比如.doc、.wps等文件。

奇门遁甲

驯服调皮的Winamp

■辽宁 QS

笔者有边工作边听音乐的习惯，和Winamp配合得也算默契，从来没有出现过问题。但最近也不知道怎么招"她"了，当我用Winamp播放音乐时，明明是刚刚调整好的播放状态，但当Winamp播放完一首音乐时，就会自动改变播放状态，变得一点声音也没有。害得我不得不一次又一次地停下手中的工作来手动调整声音状态，次数一多，弄得我烦不胜烦，下决心来解决它。

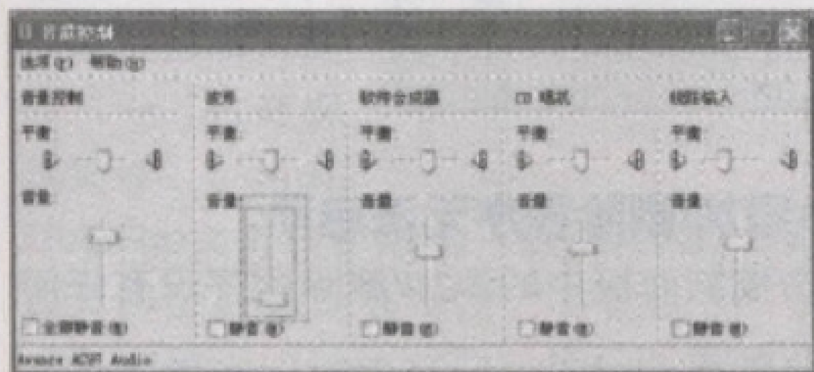


图1

故障表现：Winamp每播放完一首MP3文件，就会自动将"音量控制"面板的第2个滑杆拖动到最下方，如图1所示，造成播放下一首歌曲时无声音输出。

排除经过：因为是"音量控制"面板会自动调节，首先怀疑"音量控制"面板相关参数出现问题，于是先双击任务栏托盘区的小喇叭标志，在弹出的"音量控制"面板试着修改相关的选项，未果。

接着又通过"开始"→"设置"→"控制面板"→"声音、语音和音频设备"→"声音和音频设备"选项，进入到控制面板的"声音和音频设备属性"对话框中，试着修改"音频、音量、硬件"选项卡下的相关选项，故障现象依旧……

然后，见上面的两招不奏效，干脆在设备管理器当中将声卡删除，刷新后重新安装驱动程序，以往屡试屡爽的方法这一次竟也失灵了，故障依然是——照旧……

没有办法，就启动"Windows Medie Player"来暂时替代"Winamp"，见WMP播放得很顺利，没有出现上述故障，就开始怀疑是"Winamp"出现了问题。经过认真摸索，总算功夫不负有心人，让我捉到了这只害人不浅的小"鬼"。

在Winamp主界面的"EQ均衡器"区域单击鼠标右键，在弹出的右键菜单中选择"选项"→"参数设置"，如图2所示，在弹出的"Winamp参数设置"窗口中，在左侧的窗格中选中"输出"，在右侧的窗格中选中"WaveOut输出V 2.02 [out wave.dll]"选项，点击右下角的"配置"按钮，如图3所示，或者直接双击该选项。在弹出的"波形输出设置"对话框中，找到"音量控制"选区下的"停止时复位到原始值"选项，如图4所示，将该选项复选框前的对钩去掉，点"确定"按钮，关闭Winamp，并重新启动计算机，故障迎刃而解。

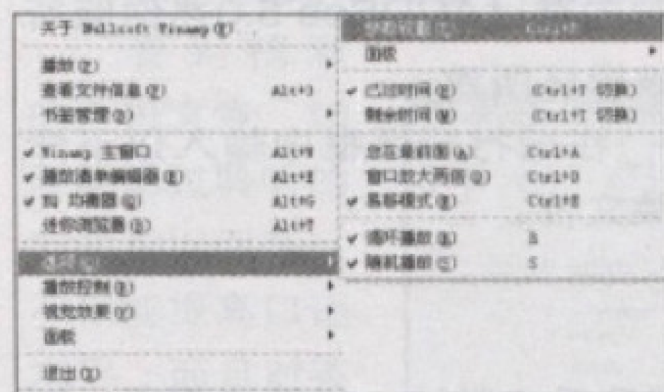


图2

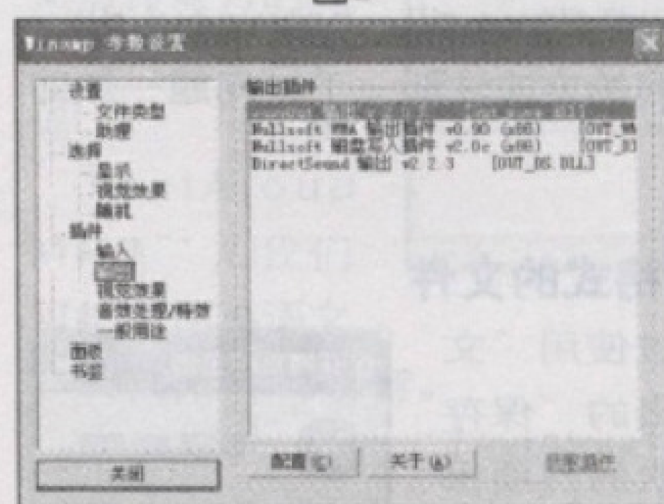


图3

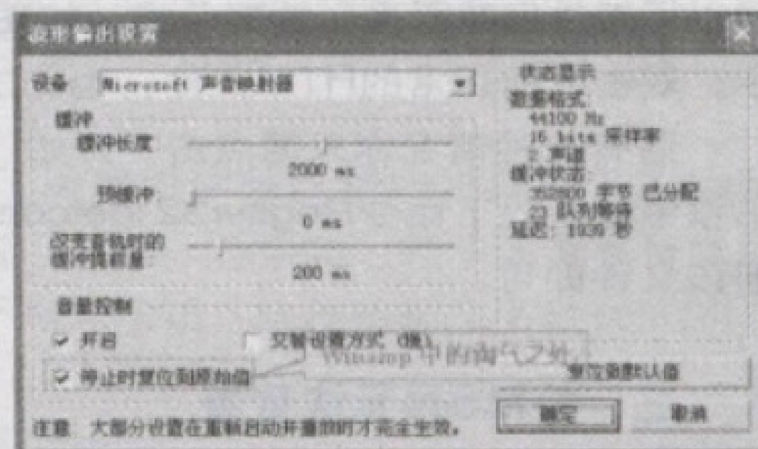


图4

事后分析：在Winamp当中"停止时复位到原始值"选项会自动记忆当前"音量控制"面板第2个滑杆的位置，笔者以前可能误将滑杆拖动到最下方，造成了没声音输出，而Winamp记住了该状态，并在重新启动计算机后生效，于是出现了每播放完一首音乐就会自动恢复第2个滑杆的位置。于是又试着将"音量控制"面板第2个滑杆拖动到最下方，并将Winamp中"停止时复位到原始值"选项打开对钩，重新启动计算机，故障又出现了……看来找到了问题症结所在，心里真是高兴！

女娲补天——解读Regsvr32的神奇功能

■辽宁 乔珊

众所周知，在Windows 2000/XP/Server 2003操作系统中有一个Regsvr32.exe命令，但是却很少有人特别关注它的功能，巧妙使用Regsvr32往往可让千疮百孔的操作系统起死回生，遇难呈祥。怎么，不信？下面就让它给各位练两下看看。在体验Regsvr32命令的强大功能之前，还是先让我们来简单介绍一下Regsvr32命令的基本用法。

格式：regsvr32 [/u] [/s] [/n] [/i[:cmdline]] DLLname

使用参数[/u]——解除服务器注册。

使用参数[/s]——无声；不显示消息框。

使用参数[/i]——调用DllInstall，给其传递一个可选[cmdline]；跟/u参数一起使用时卸载DLL。

使用参数[/n]——不要调用DllRegisterServer。这个参数必须跟/i一起使用，具体的帮助可在命令提示符下键入regsvr32 /?来获得，如图1所示。

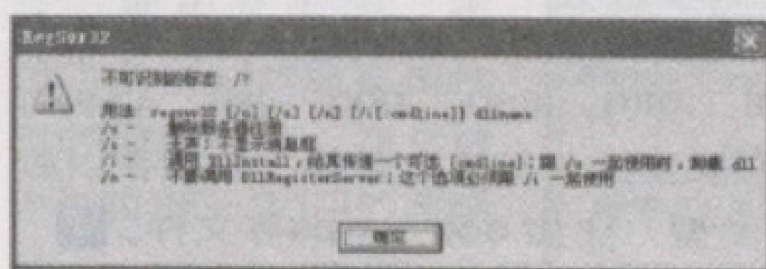


图1

下面就讲讲具体应用实例。

一、补IE无法打开新窗口

在浏览网页过程中，单击超链接无任何反应，IE无法打开新窗口，很多种情况下是用户曾安装过ACDSee 5.0迷你版所致，或者是因为IE新窗口模块被损坏所致。

点击“开始”→“运行”，在运行对话框中输入以下命令，重新在系统中注册下列相关文件。

regsvr32 actxprxy.dll

regsvr32 shdocvw.dll

将这两个DLL文件注册，然后重启系统；如果还不行，则可将mshtml.dll、urlmon.dll、msjava.dll、browseui.dll、oleaut32.dll、shell32.dll按照相同的方法注册一下，问题一般即可解决。

二、补IE无法保存HTM格式的文件

在使用IE的过程中，当通过使用“文件”→“另存为”选项，在弹出的“保存网页”对话框中，欲将自己喜欢的网项保存为“Web档案，单一文件（*.htm）文件时，当保存进度蓝色流动条快结束时，却弹出“无法保存网页”的警示框，如图2所示。双击以前正常的HTM文件，也无法打开，提示语法错误。

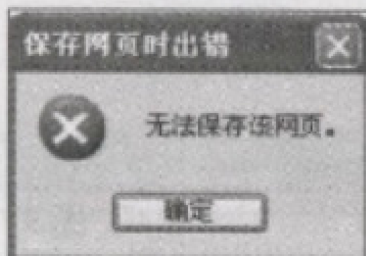


图2

遇有这种情况你只需点击“开始”→“运行”，在运行对话框中输入以下命令Regsvr32 inetcomm.dll，重新在系统中注册该文件即可。

三、补MSN无法登录

在使用MSN Messenger的过程中，无法登录MSN Messenger，提示“0X81000370错误”。

遇有这种情况时，点击“开始”→“运行”，在运行对话框中输入以下命令Regsvr32 softpub.dll，重新在系统中注册下列相关文件。

打开IE，点击“工具”→“Internet选项”，弹出“Internet选项”对话框，点选“高级”选项卡，在“设置”列表中，拖动滚动条到“安全”选区，确保“检查服务器证书吊销（需要重启启动）”选项没有被选中，确保“使用SSL2.0”和“使用SSL3.0”两个选项被选中，点“确定”按钮即可。

四、补Windows默认的文件关联混乱

系统当中部分或全部的文件关联出现混乱，例如，打开BMP图像文件却启动了记事本程序，如图3所示。



图3

遇有这种情况，你只需点击“开始”→“运行”，在运行对话框中输入以下命令，重新在系统中注册下列相关文件。

rundll setupX.dll, installHinfsection DefaultInstall 132 D:\windows\inf\shell.inf

regsvr32 /i shdocvw.dll

regsvr32 /i shell.dll

regsvr32 /i shdoc401.dll

五、补Windows Server 2003中无法播放MP3

在Windows Server 2003中无法播放MP3，但播放其他类型的文件如WAV、RM等格式的文件却正常。

这主要是相应的编码、解码器没有注册所致，点击“开始”→“运行”，在运行对话框中输入以下命令，重新在系统中注册下列相关文件即可。

regsvr32 i3codeca.acm

regsvr32 i3codecx.ax

六、补Windows添加/删除程序无法启动

在Windows中，点击控制面板中的添加/删除程序没有任何反应。

点击“开始”→“运行”，在运行对话框中输入以下命令，重新在系统中注册下列相关文件。

regsvr32 mshtml.dll

regsvr32 /i shdocvw.dll

regsvr32 /i shell.dll

七、补搜索功能故障

通过“开始”→“搜索”→“文件和文件夹”选项，在弹出的搜索界面左侧的“搜索助理”窗格中，没有了输入搜索条件的文本框，如图4所示，系统的“搜索”功能彻底瘫痪。

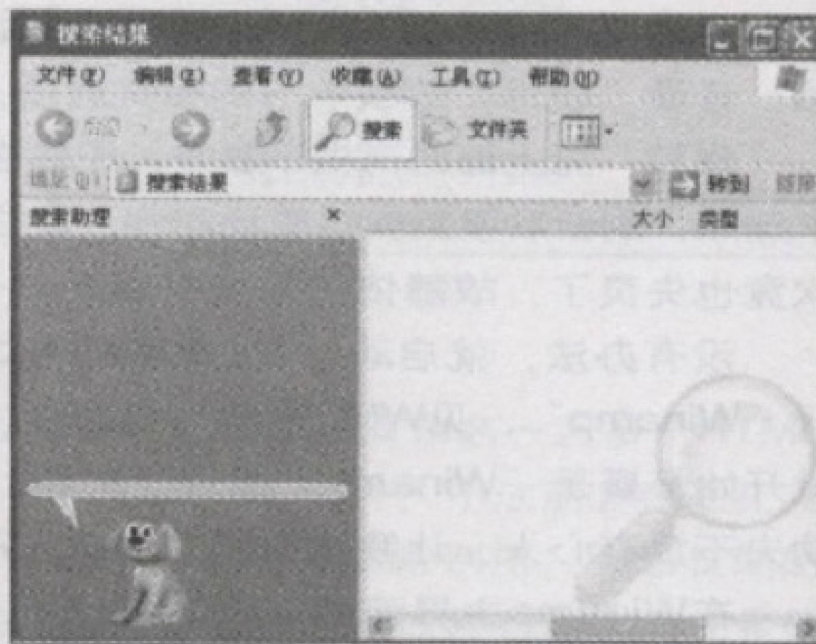


图4

点击“开始”→“运行”，在运行对话框中输入以下命令，重新在系

统中注册下列相关文件。

regsvr32 urlmon.dll

八、禁止系统对媒体文件进行预览

在Windows XP操作系统中，当我们插入带有图像文件、视频文件的软盘、U盘、光盘时，系统就会自动调用相关程序对媒体文件进行预览，但很多用户都不喜欢Windows XP的这一自作多情的功能，欲除之而后快，用Regsvr32就可手到病除。

点击“开始”→“运行”，在运行对话框中输入以下命令“regsvr32 /u shmedia.dll”后回车，出现“shmedia.dll中的DllUnregisterServer成功”的对话框就说明成功禁止预览功能了。如果想恢复它，输入“regsvr32 shmedia.dll”即可。

想要多少就多少——英语听力材料自己造

■福建 陈旭波

要提升英语口语水平，除了学习上要循序渐进外，选择感兴趣的听力材料也是重要环节。时常在网上闲逛，总会遇到一些精彩的英语影片、文章或广播，如果能将它们加工成语音文件，你不就拥有了取之不尽的英语听力材料？配合MP3随身听，你就能享受随时随地学习的乐趣。

一、提取DVDRip影片中的声音

为了在体积和质量两者间求得最佳的平衡，现在不少影片纷纷采用DVDRip格式。借助VirtualDub的帮忙，我们可提取影片中精彩的语音对话。

步骤1：安装DVDRip影片的解码插件，推荐使用“My MPC·暴风影音”，它包含了多种常见的影音解码插件。

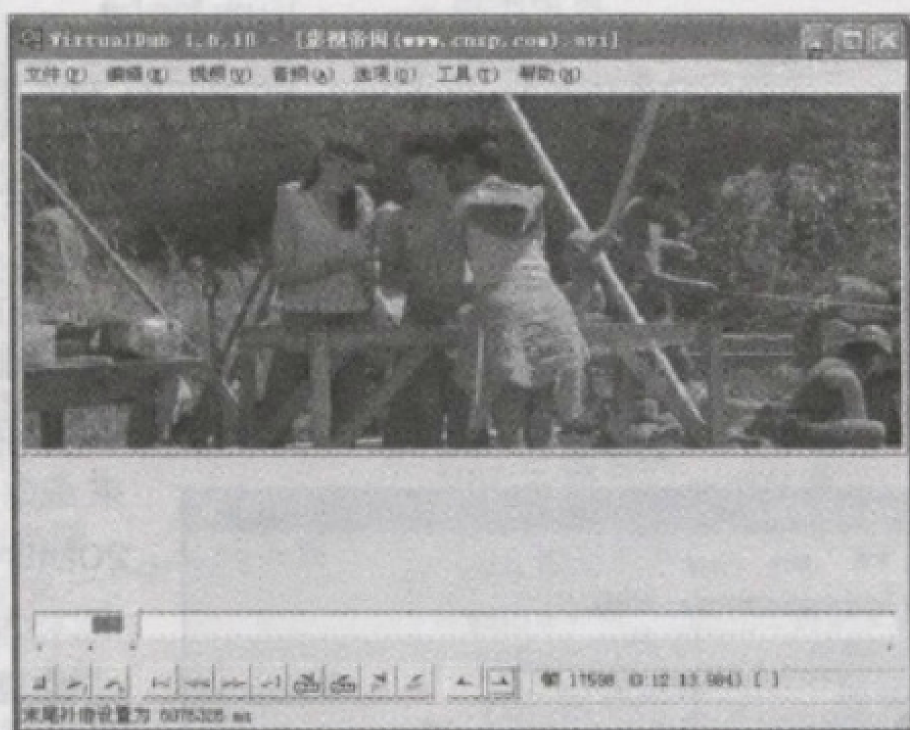


图1

步骤2：启动VirtualDub，单击主菜单“文件”→“打开视频文件”，打开DVDRip文件（扩展名一般为AVI），拖动底部的进度条，在截取片段的开始之处单击“开始标记”按钮（如图1），到结束之处再单击“结束标记”按钮，可看到选定范围在进度条上显示为蓝色。

步骤3：单击主菜单“文件”→“保存WAV”，将截取片断的声音提取并保存成WAV格式。

用转换工具把WAV转换成MP3格式，你就能上传到MP3随身听，轻松享受影片主人公的精彩对白。

二、录制英语原声广播

要想学会标准的英语发音，时常聆听英语广播是不少朋友的选择。遇到精彩的英语广播时，你是不是很想录制下来？在众多的录音工具中，笔者推荐选择“i-Sound WMA/MP3 Sound Recorder”，它使用简单，支持WAV、MP3、WMA、OGG、APE等多种格式。



图2

步骤1：启动“i-Sound WMA/MP3 Sound Recorder”（如图2），单击底部最右侧的“Program Settings”按钮，弹出“Settings”窗口，切换到“Compression”页面，在“Select Audio Codec”下拉列表中选择录音格式。如果你的随身听支持WMA格式，推荐选择“Windows Media 9”，比起MP3格式，相同质量时它的体积更具优势。

步骤2：当你听到精彩的广播时，单击主界面上的“Start Record”按钮，设置好目标文件的保存位置后，软件将自动录制当前播放的声音，要结束时，请单击“Stop Record”按钮。

现在，你可在目标文件夹下找到录制后的音频文件。

三、将英语文字转换成语音

看到精彩的英语文章，如果能通过聆听的方式加以回味，不但能提高口语水平，而且对英文写作能力的提升也大有益处。借助“TextAloud MP3”，我们可把任何英语文字转换成MP3语音。

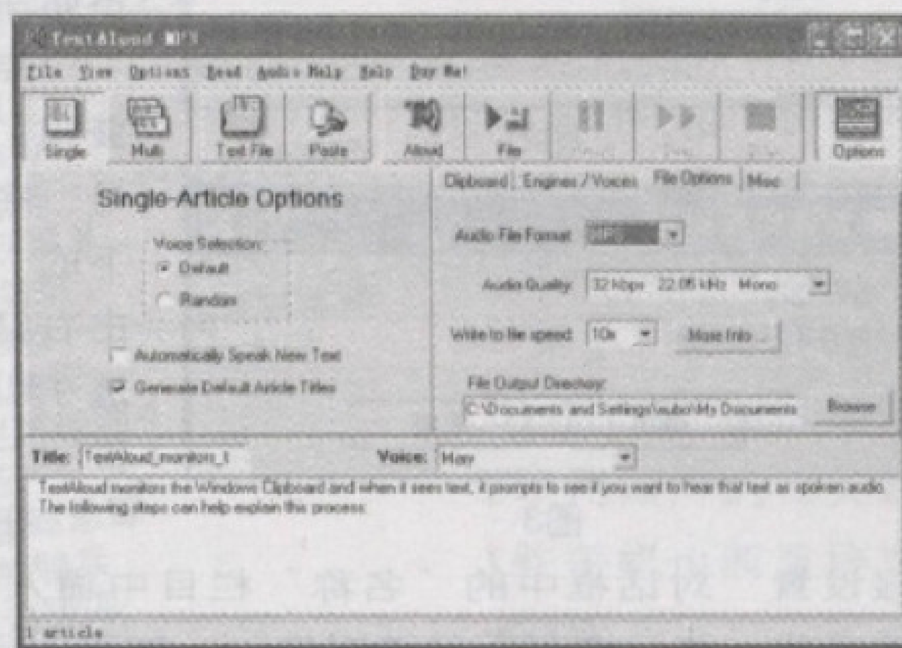


图3

步骤1：启动“TextAloud MP3”，单击“File Options”选项卡（如图3），从“Audio File Format”列表中选取“MP3”，单击“Browse”按钮设置保存目录。

步骤2：把要转换成语音的文字复制到剪贴板后，软件将弹出一个提示窗口，你可单击“New”或“Append”按钮将文字添加到内容列表中。

步骤3：在“Title”编辑框中输入最终语音文件的标题（最终文件也将以此为名），从“Voice”列表选取发音类型后，单击工具栏上的“File”按钮，软件将把文字转换成MP3语音文件。

文中提及软件的下载地址：

My MPC·暴风影音：http://stage.sbtop.com/Soft_Show.asp?SoftID=54

VirtualDub：http://www.skycn.com/soft/1998.html

i-Sound WMA/MP3 Sound Recorder：http://www.skycn.com/soft/12032.html

TextAloud MP3：http://www.skycn.com/soft/4012.html

内存不足早知道

■辽宁 乔珊

虽然现在大多数电脑用户的内存都已在256MB以上了，但在同时进行多项工作时，如在后台打开多个线程进行扫描，在前台进行日常的各项工作，或者执行大型的3D游戏或诸如Photoshop等大型软件，往往发现内存仍然比较吃紧。但这种情况是无法直接看到的，往往要以死机、程序长时间失去响应，甚至是正在执行的程序被迫自动关闭丢失数据为代价的。有没有办法让内存不足时，如低于某一个值时，系统自动给出警示，也好让我们及早地释放一些暂时不用的内存，保证系统高效、稳定地运行？经认真摸索，方法如下。

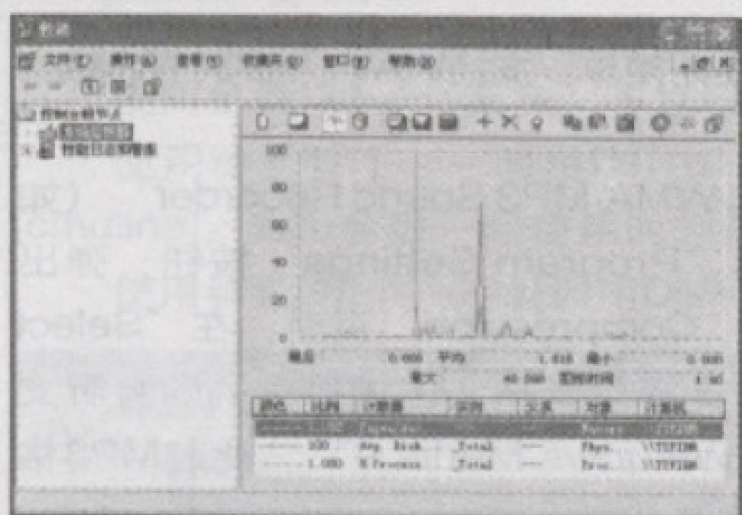


图1

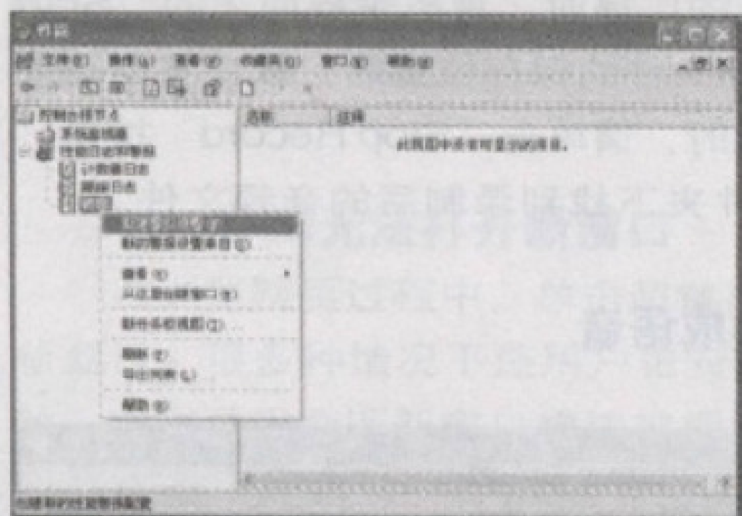


图2

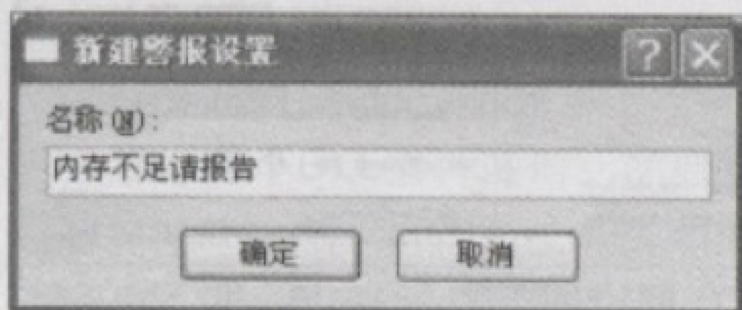


图3

点击“开始”→“运行”，在运行对话框中输入“Perfmon.msc”，回车后打开“性能”窗口，如图1所示。在该窗口中可查看系统的工作状态以及资源使用情况等详细信息。当然这不是我们今天讨论的重点，有兴趣的朋友不妨深入研究一下。

点击“性能日志和警报”选项前的“+”号，将其展开，选中其下的“警报”选项，点击右键，在右键菜单中选择“新建警报设置”，如图2所示。

在弹出的“新建警报设置”对话框中的“名称”栏目中输入一个你认为合适的名称，如“内存不足请报告”，如图3所示，点“确定”按钮。

在接着弹出的“内存不足请报告”对话框中点击“常规”选项卡，在“注释”文本框中输入“内存不足时系统将自动发出警报”等信息，可根据自己的喜好随意输入，接着点击“添加”按钮，如图4所示。

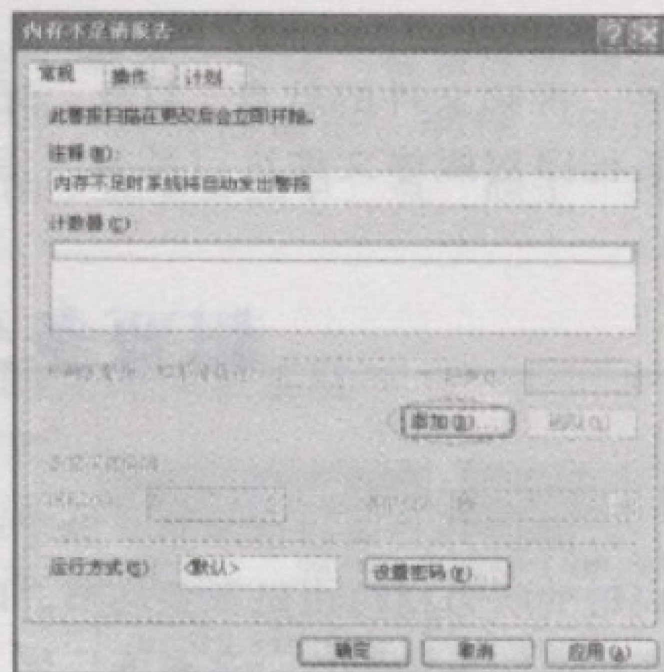


图4

接着在弹出的“添加计数器”对话框中选中“使用本地计算机计数器”，在“性能对象”下拉式选择框中选择“Memory”，然后选中“从列表选择计数器”选项，并从其列表框中选择“Available MBytes”，如图5所示，点击“添加”按钮，接着关闭“添加计数器”对话框。

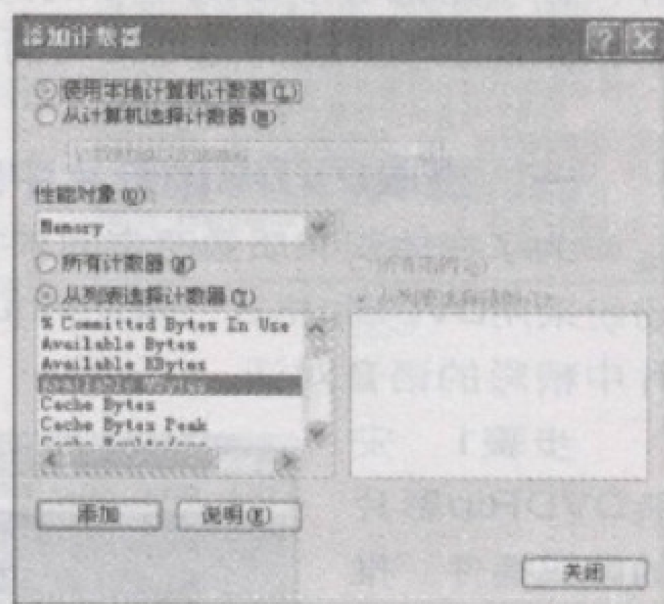


图5

重新回到“添加计数器”对话框中，这时“常规”选项卡下的内容已有了明显的变化。下面设置报警条件。在“将触发警报，如果值是”选项后面的下拉列表框中选择“低于”，在“限制”文本框中输入“30”。综合起来，也就是说当内存剩余容量低于30MB时，将触发警报，这个值用户可根据自己的实际情况来设定，建议在20MB～50MB之间，不宜太大或太小。然后在“数据采样间隔”中输入一个你认为合适的时间间隔，如图6所示，时间间隔也不宜设置得太大或太小。太大了，无法达到我们的目的；太小了，频频采样，反而影响系统的性能。建议设置值在“10秒～30秒”之间。设置完毕后点击“确定”按钮。

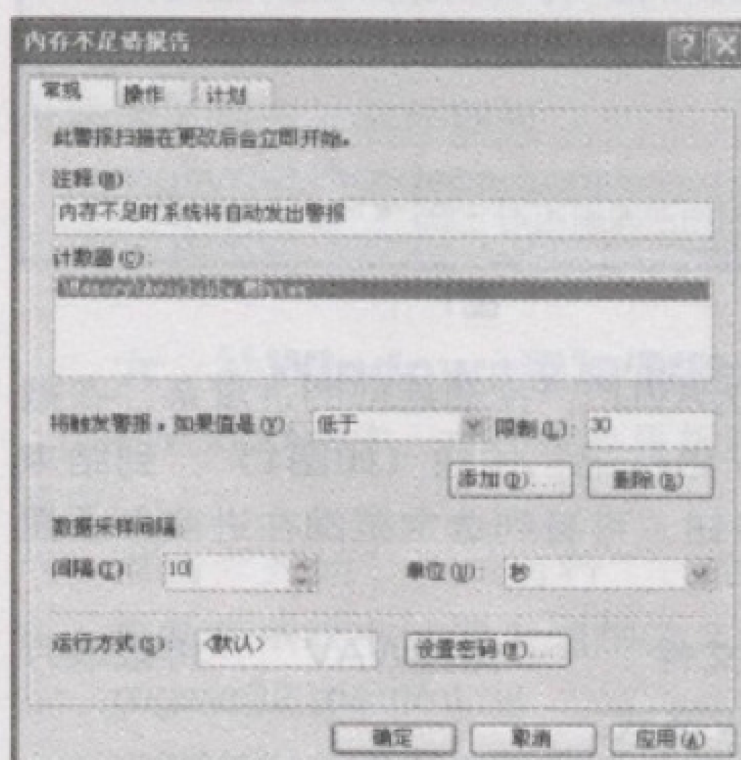


图6

最后的效果如图7所示，我们所添加的“警报”已自动启动，关闭“性能”窗口即可。

以后在使用电脑的过程中，当内存的剩余大小不足30MB时，系统就会通过信使服务通知我们内存不足，并发出警报。

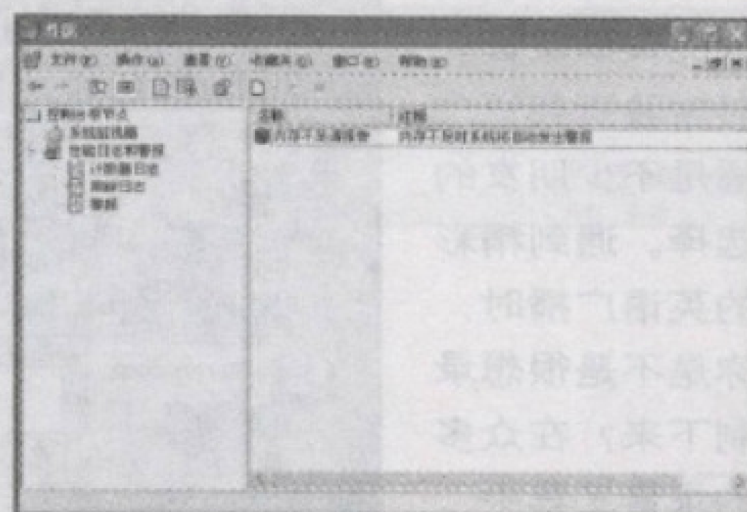


图7

当我们接到系统发出的内存不足的警报后，可采取以下方法来释放被占用的内存：关闭暂时不用的应用程序、清空剪贴板或用优化大师对内存进行清理。

一句话技巧

在Win98中运行msconfig.exe，就能启动“系统配置实用程序”，能选择系统启动时需要运行的程序，对提高系统运行效率、清除木马很有用。但在Win2000中找不到这个程序，其实你可以在Win2000下直接运行Win98系统中的msconfig.exe，不过由于Win2000中没有CONFIG.SYS和AUTOEXEC.BAT文件，运行时系统可能会提示出错，不必理会，点几次“确定”即可。可能考虑到Win2000中取消该程序的不便，微软在WinXP中又重新提供了该程序。因此更好的办法就是从安装了WinXP的电脑中，拷一个msconfig.exe文件在Win2000中运行，系统不会提示出错，而且功能更完善，就完全解决了这个问题。

四川 箭炉生

应用

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家 龚胜 苏旅

问题交流


插图 宋洋

读者 Tanker问： 我是一个迷恋GameBoy游戏的玩家，它的许多经典游戏伴着我度过了一个个不眠之夜。如今买了一台掌上电脑，我想问**在掌上电脑上是否也可玩GB游戏？**

答： 你可安装Palm GB这个相当出色的GB摸拟器，可执行大多数GB游戏。要注意的一点是，大多数模拟器都需要新版的GAPI的支持（GAPI相当于PC上的DirectX），使用前先下载一个放到Windows目录下。另外使用GB模拟器时，最好能配合用PalmKey这款按键映射软件、映射硬件按钮，使玩游戏更加方便。除了掌上电脑，现在一些智能手机也能执行掌上游戏机的模拟器。

四川　龚胜

读者 范许平问：我想请问几个Foxmail方面的问题。 我为了安全，将账户设了密码，但此后我觉得每次收取邮件时输入密码挺麻烦，不想设密码了，但我找不到取消密码的选项，请问可以取消吗？如果不慎在Foxmail中将重要邮件删除，废件箱也已被清空，不知还能否恢复？另外，我常收到一些附件，如you_document.pif之类，需要什么样的程序来打开它？

答： 要取消Foxmail的密码，只需在原来设置密码的地方，重新将密码设为空白即可。Foxmail中清空废件箱其实并未真正将邮件删除，只要你还没有在Foxmail中作过压缩邮箱操作，恢复是比较容易的，具体就是依次点击“邮箱”→“属性”→“工具”→“开始修复”即可。你收到的这种PIF类型的邮件附件多是病毒或木马，现在很多病毒或木马都伪装成各种具备欺骗性的附件，诱使你打开运行，大家在收到不明邮件时千万不可随意打开其附件，同时最好将“按HTML格式查看邮件”的选项也去掉。

四川　龚胜

读者 砝码问： 因工作需要**我想通过掌上电脑实现“随时随地收发传真”的功能**，请问用掌上电脑是否可收发传真？

答： 在CE掌上电脑使用传真功能的确是一件比较令人振奋的事情。掌上电脑用的传真软件不少，其中BSQUARE出品的bFAX Pro 5.0是这类软件中的佼佼者，同时提供了发送和接受传真的能力，支持大部分CE下的文件格式，包括文本文件、RTF文件、BMP和TIF等图形文件。如果只是发送传真而不考虑接收，可使用德国KSE公司的TrueFAX软件，这也是一款不错的软件，支持传送的文件种类和硬件类型比bFAX更多，操作界面也比较直观。这款软件对中文的支持比bFAX好，据说最新的版本也支持传真接收了。当然你也可使用国产的相关软件，如“掌上迅宝”等。另外，现在有些手机也能直接实现传真的收发，如诺基亚的9110和9210。

四川　龚胜

娱乐

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

《细胞分裂——明日潘多拉》问题集

问： 在潜入大使馆救女秘书时，花园左边长廊有挺机枪，二楼还有个狙击手，要怎样才能顺利通过呢？

答： 当你走到庭院还没走到探照灯照到的区域之前，Lambert会跟你说二楼狙击手戴着夜视镜。不过这先进的东西有利就有弊，弊端就是他看不到亮光里的东西。利用狙击手这个缺陷，你就跟着探照灯的光圈走吧，这样就可顺利地上到对面的二楼，杀死狙击手，救出女秘书了。

问： 我现在卡在第3关了，我在沿着车厢顶部向前爬的时候，因为看不见车厢里的情况，爬到一半就被车厢里的一名女人发现，然后就任务失败，这可怎么办？

答： 要通过那个车厢，不一定要爬车厢顶部的，可以关闭车厢口的电闸，趁停电之机遛过车厢，不过停电的时间比较短，不大容易掌握就是。

如果从车厢顶部爬的话，可看准铁道照明灯已照过去的时机，趁黑一口气越过两道窗口，当然，观光乘客也不会总是向外望，还是有时间爬过窗口的。

问： 在高速列车上要录Norman Soth的电话时，具体要怎么操作？为什么我每次都被发现呢？

答： Norman Soth一被人叫出去，就操作房间中的计算

读者 萨拉问： 我单位有一个局域网，通过**ADSL路由器**共享上网，路由器是装在我这台电脑上，我不小心将ADSL账号密码遗忘，担心如果今后重装系统，需要重新设置路由器里的ADSL账号和密码就麻烦了。请问是否如此？

答： 你的担心是多余的，重装系统后路由器中保存的包括ADSL账号和密码在内的各种参数都不会丢失，也不需要重新设置。路由器相当于一个安装了专用操作系统和软件的专用计算机，参数设定完成后，其运行与电脑就没有太大的关系了，因此你完全可放心重装系统。另外，ADSL账号密码遗忘，其实可通过相关手续让电信部门重新设定。

四川 龚胜

读者 气球问： 我最近看到一些文章说，某些手机采用了**TFD-LCD**作为显示屏，我只知道有TFT和STN液晶显示屏，请问TFD-LCD的特点是什么？

答： TFD-LCD是日本精工爱普生公司推出的一种新型显示技术，简单说是STN LCD的一种改进型，尽管硬件上只能支持4096色显示，但通过爱普生特有的色彩模拟软件，可实现26万色的图像。从显示效果看，TFD比STN好，但比TFT略差，不过要比TFT省电许多，因此十分适合在移动设备上使用。现在有不少新出的彩屏手机使用的就是TFD彩屏。

四川 龚胜

读者 天地人问： 我有一台老机子，**安装Win2000到快完成时出现蓝屏，提示ACPI有问题，** 无法继续安装。请问原因何在？如何解决？

答： 很可能是因为该电脑的主板采用版本较老的AMI BIOS，的确存在与Win2000的兼容问题。如果可能的话，最好能升级新版的BIOS，若无法升级，可调整BIOS中电源管理的相关设置，并在安装检测设置时按下F7，跳过对ACPI的检测，Win2000应可完成安装。

四川 龚胜

读者 老辛问： 最近，我在Win98系统下安装了一个网络文件共享软件后，出现一个奇怪故障，就是**无法用IE上网，而QQ、E-mail等使用正常**，请问如何解决？

答： 首先请删除该软件，并按下列步骤处理：修复IE（重装IE）、删除并重装TCP/IP协议等网络组件。若按这些常规方法处理无效，可在DOS环境下执行SCANREG，恢复注册表文件到出问题前一天的备份。若故障仍无法排除，就只能重新安装系统了。

四川 龚胜

读者 俞术前问： 我单位有一个NT局域网，我的电脑操作系统是**Win98，请问如何能在系统开机后自动登录到域？**

答： 可通过修改注册表实现，执行注册表编辑器，然后在HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Winlogon下创建字符串值AutoAdminLogon，设定其值为1，再分别创建DefaultUserName和DefaultPassword，分别设定其值为登录域时的用户名和密码即可。

四川 龚胜

读者 昆仑客问： 我使用的是**Windows 98操作系统，但在安装Windows Media Player 9时总是给出错误提示，** 按下确定后即退出安装程序。请问原因何在？如何解决？

答： 可能你使用了错误版本的WMP 9.0安装程序，不能正常在非Windows XP的操作系统下安装，你可将安装程序包的扩展名改为RAR格式，然后将文件解压缩到一个目录中，执行此目录中的Setup_wm.exe安装程序。

机，调出资料来看。之后得到的指示就是窃听Norman Soth的电话，只要跟着那家伙到前面的车厢，躲在右边吧台里，就可利用激光麦克风录音了。不过，要注意一点就是整个录音过程有50秒的时间限制。

问： 第5关任务完成后怎么出去？跟着那个Boss走的方向出去会Game Over啊！

答： 不能从匪首离开的路进去，先要等一会然后绕圈从后门出去，应先去别墅电闸那里关掉1个闸门，否则会被电击两次，但不会受伤。当Sam打开后门时，会被几名匪徒抓住，不过也没关系，很快接应你的飞机就来了，那时再打死他们也不迟。

问： 第6关下到地下室，走出电梯却不知道该如何继续了，怎么办？

答： 走出电梯后打碎头上的日光灯管，拉下右侧墙壁上控制另外几盏日光灯的开关，这时一个守卫会闻讯而来，打晕他之后往前走，右拐进入房间就可以了。

问： 在第8关洛杉矶LAX国际机场，任务开始时我利用拖车潜入停车场，地下停车场内有2名守卫和1只狗，其中1名守卫在保安室，保安室附近有门，但就此卡住了，不知道该干什么了。请问各位这关怎样完成？

答： 这关的主要任务是杀死机场里的恐怖分子，但不能误杀机场的工作人员。因为恐怖分子注射了预防病毒的疫苗，所以体温偏高，可用热显像器分辨。注意：对于恐怖分子一定要杀死，而对于机场的工作人员，电晕就行了。

保安室附近的门要密码的，不过从旁边的卫生间爬上通风管道就可通过。

即可在安装时跳过版本检测，就能安装到Windows 98下了。用此法也可解决微软其他有版本检测的安装程序的正常运行。当然如果你上网方便的话，也可直接到网上下载WMP 9.0 for Windows 98的安装程序。

四川　龚胜

读者　冷锋问：我安装Windows XP后，机器发声正常，但我发现在系统托盘区找不到熟悉的音量调节图标，觉得很不方便，请问**如何在Win XP任务栏上添加音量调节图标**？

答：很简单，你只需单击"开始"→"控制面板"，在"控制面板"窗口中双击"声音和音频设备"图标，在"音量"标签卡下，将"将音量图标放入任务栏"复选框选中，点击"确定"按钮即可在系统托盘区添加音量调节图标。另外，还有一个方法就是直接在任务栏或桌面上建立音量调节程序（Sndvol32.exe）的快捷方式。

四川　龚胜

读者　TMKO问：我最近升级到Win2000，但有一些原来在**Win98下正常运行的小游戏不能在Win2000下运行，请问有什么办法可解决呢**？

答：打开Win2000的安装光盘，找到Support文件夹，里面有个Apcompat.exe，可用来改善应用程序的兼容性。把它复制到Winnt目录中，然后在桌面上建立一个快捷方式。当我们碰到无法在Win2000中运行的应用程序时，只要执行这个程序，然后在窗口中的"start the following program"添加你要执行的软件执行文件路径，并在窗口中选择一个需要兼容的操作系统，比如Win98，然后点OK即可。另外，可参看本刊2003年08、09期《新系统下经典老游戏重玩全攻略》。

四川　龚胜

读者　冰锋问：我的**显示器有点不正常**，有时会出现偏色的情况，有时又好了。屏幕右上角却总是出现一点点红色的痕迹。不会是质量问题吧？

答：不清楚你的显示器是什么品牌和型号的。不过，在目前市场上，由于竞争激烈，许多显示器的质量也随着价格战的白热化而起伏不定。找到一款边角十分平整，色彩非常均匀的显示器也不是件容易的事情。你的显示器有时出现偏色的问题，我估计很可能是受到了周围磁场的影响。你可看看显示器周围是否有一些带磁的设备，如音箱、电话和一些家电等，试着调一下显示器的位置，换个方向看看，也许偏色状况会有所改善。至于边角泛色的问题，除了磁化的干扰，很可能是显示器的收敛性能不好。许多显示器上都有一项名称为"Converge"的收敛调试功能，通常又分为"水平收敛"和"垂直收敛"。你可试着调整一下，看看这种状况是不是有所改善？

湖南　苏旅

读者　曹京问：想买些**二手配件**，主要是想买显示卡和硬盘，能不能给些指导意见？

答：选购二手显示卡需要注意几个方面。首先看芯片系列，根据自己的需要选择合适的显示卡，如图形设计的用户可考虑MGA G200、G400、G450之类的卡，根据单双头的不同和显存的不同，目前价格为150元～250元。而喜欢游戏的用户则可考虑ATI和NVIDIA的卡，价格也是各异。如果是需要3D渲染加速的话，NVIDIA Quadro 4系列等也可考虑。其次看做工，大厂出的显示卡如ATI、Matrox、丽台、ELSA、华硕等，即使是二手产品，只要没有质量问题，大多都是市面上的抢手货，这些产品大多做工精细，用料十足，选购时应该优先考虑。接着是考虑附加功能问题，如双头卡的功能适应面就更广，而带有视频输入输出（VIVO）功能的显示卡价格也会高一些，更不用说大显存的显示卡了。最后看看实际的使用效果，好的显示卡工作稳定，显示效果出色，用3DMark系列测试软件可查看其工作稳定性。有些二手

《太阁立志传V》问题集补充

问：我用的是自定义武将，在游戏过程中有段时间没太留心，突然发现自己的恶名长到了两格，这是怎么回事？

答：很多行为都会增加恶名，比如当大名时对中立势力不宣而战，当武将时执行破坏等任务，当商人时放高利贷或者拦路砍人劫货等，不过有些"坏事"不做还不行，而且恶名高低对游戏也无实质影响，所以不用太在意。

降低恶名的方法是去寺里捐钱，还有就是随着时间的推移，恶名也会逐渐降低。

问：我听说可花钱雇忍者去盗取其他武将的宝物，但是却不知道如何去雇忍者，请指教！

答：并不是所有的人物都可雇忍者去盗取其他武将宝物。首先你所扮演的人物必须是大名的身份（当然走商人路线的要当主的身份），然后在开评定会时就会有"他势力依赖"的选项，在这个选项里就可雇忍者去盗取其他武将的宝物，当然在此之前你必须见过这个有宝物的武将，才能把他列入盗窃对象。

还有一点要说明：忍者的偷盗行为不一定能成功。

问：我见到一些武将的某个参数有"+6"或"+10"的，说明身上有宝物，准备雇忍者去偷，但偷盗对象中却没有这些武将。这是怎么回事？

答：首先要明确：一些武将的某个参数有"+6"或"+10"，并不代表他一定有可加参数的宝物（只是有可能），因为"称号"也是可加参数的（称号可在"人物

显示卡在出手时还会附带相应的视频连接线。

对于二手硬盘，我认为最好不要购买，因为硬盘作为电脑易耗品，是属于那种使用一天风险就增加一天的东西，自身的特殊性导致其非常容易出问题。如果一定要购买的话，建议从朋友或熟人处购买，许多二手铺特别是街边小摊的货都没有保证。选购硬盘时，应反复使用磁盘表面扫描程序如Scandisk、NDD等细致测试，看测试过程是否顺利，如果发现有异常噪声或者扫描速度突然下降的情况则需要警惕，因为这表明硬盘很有可能存在坏道等问题。此外，还要查看其盘体表面是否干净无撞击痕迹，其读取数据及寻道速度如何。

湖南 苏旅

读者 绿色高达问：我的电脑是二手的，经常在关机情况下自动开机，可我并没有让电脑开机啊，请问这是为什么？怎么办？

答：首先要确定你的电脑是否处于关机状态下，诸如休眠等状态是不能算真正的关机状态的。其次就是你的电脑主板是不是设置了键盘开机功能而你又无意中触发了键盘的功能键，该功能可使系统在完全关机的情况下直接利用键盘热键进行开机操作，省略了使用机箱冷启动按键的步骤。该功能可在主板BIOS的Power Management Setup（电源管理设置）中找到，具体是在"KB Wakeup from S3/S4/S5"之类选项中设置，开启是Enable，关闭则是Disable。再次你要看看电脑主板是不是设置了定时开机或网络唤醒功能，在主板CMOS中Power Management Setup同样可找到它们的身影，前者的相关选项是诸如"Power on Date"的字样，而后者则是"Wakeup on Lan"等字样。如果排除上述因素还没有解决问题，则很可能是你的主板或电源出现了质量问题。

湖南 苏旅

读者 赵刚问：我刚装了CS，联网游戏时总是不断地跳出游戏，有时候会死机。我觉得很奇怪。有没有办法解决啊？

答：首先看看你的反恐游戏是不是正式版的，运行时网络状况如何。如果连接速度不好，就会很容易出现断线问题。此外一个很重要的因素就是反作弊服务器端软件的探测，CS作为因特网上最有名的FPS游戏，一直以来就被各式各样的外挂作弊情况所困扰，所以许多联机服务器对连接用户就提出了安装诸如Cheating Death之类的反作弊软件的要求。估计是你的CS在联网前没有及时安装这类反作弊软件，或者没有及时升级低版本为最新版本，所以就不断地跳出游戏了。至于死机的问题，我建议你查杀一下病毒尤其是木马，或者试着关闭电脑的网络防火墙看看。当然也不排除系统CPU或显卡因超频而死机的可能。内存是否工作稳定也是一个重要因素。

湖南 苏旅

读者 菲儿问：有人说16×DVD读盘的效果比52×的CD-ROM好，这是真的吗？光驱进出托盘的按钮坏了，怎么办？

答：DVD-ROM读盘效果一定比CD-ROM好的结论是不准确的。不同品牌的光驱产品本身就各有特色，所以很难下结论说DVD-ROM就一定比CD-ROM好。不过，DVD光驱能读取DVD格式的光盘，并兼容CD-ROM可读取的光盘格式。这确实是它的优点。

光驱如果频繁使用，那么进出托盘的按钮就会很容易坏。如果有条件的话，建议打开光驱看看出盘按键和光驱的触点情况，并更换相关附件，或者找个东西垫在中间试试。如果实在不行，就只能使用软件来解决问题了。首先打开Windows桌面上的"我的电脑"，用鼠标右键点击光驱盘符，在出来的右键菜单中可看到"弹出"选项，选择后就可使光驱正常弹出，缩回时就需要用手工操作了，当然，也有专门关闭光驱的软件，本栏目以前也介绍过。

湖南 苏旅

情报"的"札"中查看）。举例来说，本多忠胜的武力是89+12，他有"枪名人"的称号（该称号效果是武力+6），说明他身上有加武力的宝物（蜻蛉切，武力+12），而前田利家的武力是71+6，他也有"枪名人"的称号，但身上并无宝物（当然也可能有武力+6以下的宝物）。

问：在进行茶具制作时，怎样才能知道哪个工匠擅长做哪种茶具呢？

答：这个只能靠自己尝试、总结，一般来说在你最开始制作时，如果某个工匠可做出3级或4级的某类茶具，你就可认为这个工匠是擅长制作这类茶具的，因为在发生向职人学习茶具制作相关知识的剧情前，最高也就只能造出4级茶具。

最后要提醒大家的是：造出的茶具就算再差也要保留。要是销毁的话就没有茶具制作的经验值，这样就永远也不能造出高等级的茶具了。

问：很多人物亲密度已是3颗心了，却得不到他的主人公卡，难道这么多人物都要通过特殊事件才能得到主人公卡吗？

答："太阁5"同"太阁4"一样，很多人物都需要特殊事件才能得到主人公卡，比如真田昌幸、明智光秀等。

但同"太阁4"不同的是，"太阁5"中加入了很多商人、忍者、海贼类的人物。如果玩家扮演的是武士，即使亲密度是3颗心了，对方也会说类似"我们不是一个圈子里的人"的话，也不给你主人公卡，这时可选用已有的商人、忍者、海贼类的人物进行游戏，就会比较顺利地拿到这些人物的主人公卡了。

另外，有些人需要你得到一定的称号才给你主人公卡，这一点也要注意。

手机“TOPTEN”投票，每条0.5元，赢取每月幸运奖品，详情请见读者调查表背面。



看了《傻龙工作室的理性思考》一文，颇有感触。我最佩服的不是那些风光无限的人，而是那些面对艰难险阻还能为自己的理想和梦想而执著奋斗的人，因此我敬佩傻龙工作室。在这个物欲横流的时代，金钱至高无上。在利益的驱使下，在不规范的市场导向前，中国的游戏行业与世界反向而行：在世界上，网络游戏代表着游戏制作的最高水平，而在我国泛滥成灾；在世界上，电视游戏是游戏公司最大的收益，而在我国步履维艰；在世界上，单机游戏是游戏引擎、技术等多方面最高水平的代表，而在我国现在还有几个单机游戏厂商？

■快评手 楚云帆

请你快评：针对11期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论，200至300字之间。快评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

2004年01～05期我最喜欢的文章各期投票总结

期	文章名称	作者	得票
01期	2003年中国电脑游戏产业报告	本刊编辑部、记者部	171
	英雄无敌（一）	七月	116
	2003中国IT行业大事典	冰河	111
02期	学进程，杀木马！	小楼一夜听春雨	90
	真实的较量——千元以下主流显卡游戏性能评测	魔之大头、答笛、刑理我、贫农	84
	2004年最值得期待的20款PC游戏	麦克风、失落的孤羊、苹果熟了、Safer、Lee、Duki、拒绝束缚的春饼	73
03期	挂狗头，卖？？肉	司马平安、发条龙猫	127
	英雄无敌（三）	七月	99
	复活——秦殇前传	北四环组	98
04期	以游戏的名义——再谈游戏意识形态及其他	生铁	151
	英雄无敌（完结篇）	七月	92
	我们一直在努力——TFT 1.13升级改动全剖析	周星	85
05期	谁动了我的手机——透视网站短信服务收费黑幕	冰河、生铁	221
	轩辕剑外传——苍之涛	苍茫	189
	战衣无缘	薰香如风	177

2004年01～05期我最喜欢的栏目各期投票总结

01期		02期		03期		04期		05期	
栏目名称	票数	栏目名称	票数	栏目名称	票数	栏目名称	票数	栏目名称	票数
攻城略地	438	攻城略地	218	攻城略地	328	实用软件	284	攻城略地	560
TOP TEN	386	应用心得	199	实用软件	300	应用心得	276	游戏剧场	447
实用软件	350	游戏剧场	185	前线地带	250	攻城略地	267	实用软件	388
游戏剧场	338	实用软件	179	在线争锋	247	硬件评析	261	在线争锋	376
硬件评析	319	TOP TEN	174	游戏剧场	245	游戏剧场	255	TOP TEN	360
应用心得	303	前线地带	172	TOP TEN	216	在线争锋	234	专栏评述	346
专题企划	300	硬件评析	170	应用心得	197	TOP TEN	229	硬件评析	335
问题交流	285	在线争锋	165	硬件评析	181	新品初评	227	前线地带	325
新品初评	284	网络时代	142	新品初评	179	问题交流	214	应用心得	311
在线争锋	283	有字天书	135	专栏评述	178	前线地带	211	网络时代	301
网络时代	276	问题交流	134	有字天书	169	网络时代	208	新品初评	283
有字天书	261	读编往来	132	网络时代	163	新闻广场	179	有字天书	279
锋利的盾	232	新品初评	126	游园惊梦	150	读编往来	176	问题交流	257
前线地带	224	锋利的盾	114	问题交流	147	专题企划	172	锋利的盾	255
读编往来	216	新闻广场	111	锋利的盾	145	锋利的盾	159	新闻广场	254
新闻广场	206	专题企划	110	读编往来	142	有字天书	158	游园惊梦	250
专栏评述	203	专栏评述	100	新闻广场	137	专栏评述	155	专题企划	242
游园惊梦	135	龙门茶社	96	专题企划	120	龙门茶社	115	读编往来	212
晶合通讯	129	晶合通讯	81	晶合通讯	103	晶合通讯	106	晶合通讯	127

评刊幸运读者

(2004年01～05期)

余文哲 唐聿宁 陈学良
权晶晶 陈华明 郭慧璜
刘天阳 林蕴硕 俞凤磊
何家祥 孙舒疑 何军涛
鲍雷雷 王明达 孙道国
刘书豪 赵晓明 李怡萱
刘天圻 顾翊武 李莉莉
应康力 王芝瑞 王志斌
黄永诚 欧阳鹏超
张淘 丁方 胡聪
王昊 李翔 张惟
王啸 李远 李超
梁旭 孙潇 王晨
侯迅 萧宇 华骅
吴斌 陈述 苏啸
封楠 韩潮 黎洲

编辑部将给这些幸运读者邮寄精美的小礼物。

2004年01～05期评刊总结

春天的告别

■北京 林晓



序幕

当2004年01～05期《大众软件》整整齐齐摆在案头，我准备做评刊总结的时候，已经是初夏的5月了。坐在办公室靠窗口的角落里，将紧掩窗户的厚厚窗帘拉开，对面是另一栋写字楼的窗户——窗户里，也是同样的格子间，同样的电脑与同样不知朝夕忙碌的年轻面孔。看着那些窗户，我恍恍惚惚想，那也许是大软的镜像呢——是光线从若干光年外返还，将3个月前记录在时空里的信息尽数带回：长长的明亮走廊里，Walker大步流星，灯光被他的身影截成段落；静谧的评测室中，魔之左手托腮冥思，只有一旁工作平台上运转的测试样品表示时间在流动；拥挤的办公室过道上，iCat和风行水为一个问题辩论起来，某某猫和ACJ也加入了论战的行列；游戏组的会议此时刚刚开完，从会议室中走出的人们再次将走廊的灯光截成段落……关于电脑以及电脑游戏，我们观察着、思考着、记录着，将斟酌精选的信息变为铅字流传，绝不是件轻松的事情。

5本杂志的书脊上，漂亮的“P”字已经成形。已有上百万人看到了我们的文字，还会有更多的人看到、记得、并且回忆——就像我现在这样。轻轻抚摸着那个P字，我为我们能够满足读者您的需求感到欣慰，也为我的同事们感到骄傲。

春天已经过去，盛夏将匆匆而来。此刻回顾，并不是我要夸耀什么，而是与读者您一起盘点——及时沟通才能保证杂志鲜活的面孔，您定会赞同我这个看法吧？

对了，第二届读者调查正在进行中。请投出您的调查问卷，让我们更好地了解您的需求，制作更加令您喜欢的杂志。

变革

求新、求变，是一本媒体保持竞争力的秘诀之一。面对朝夕变化的电脑世界，一成不变只能意味着我们行将蚀朽。

变更栏目　“新闻速递”改为“新闻广场”

改变的不仅仅是“速递”两个字，而是整个记者组的工作方向。时效性一直是“新闻速递”的致命伤，无论记者组如何努力，杂志2周的制作周期决定了新闻的滞后性。不再盲目地为时效性头痛，而是将目光放在新闻背后。更多的背景、人物与言论，让读者了解的不仅仅是新闻的发生，还有它为什么会发生。记者组在他们的一亩三分地——新闻广场、专栏评述、专题企划和晶合通讯上精耕细作，几乎每一期的文章都成为读者阅读的焦点。

读者最喜欢的文章

01期 **2003中国电脑游戏产业报告**
　　2003中国IT行业大事典
03期 **挂狗头，卖？？肉**
04期 **以游戏的名义——再谈游戏意识形态及其他**
05期 **谁动了我的手机——透视网站短信服务收费黑幕**

记者组谈

新闻使用黑白搭配，是我们斟酌了很久的结果。第一是黑白比较醒目，能突出新闻的地位；另外，黑白表示是与非，正是新闻栏目所希望体现出的东西。至于那些小栏目，为了整体协调，都融入新闻的其他栏目了。比如以前的“言论”改为“人物与言论”，“环球”改为“国际动态”等等。（某某猫）

读者反馈

背景、幕后、影响等等，关于新闻本身，如果没有了解以上的细节将会无味很多。（晶合后院 龙腾梭）

想不到在春节前赶工也能做出这样优质的杂志。03期的专栏评述很精彩，以前很少见大软做这么尖锐的批评（对游戏的除外）。不过《当亲情面对装备》一文，怎么看也该放在后半本里。（晶合后院 醉剑东岳）

《谁动了我的手机》一文，真实地披露了当前存在的网络手机乱收费的情况。面对这样的问题，我们既不能任其发展，也不能一概拒绝。不可否认，短信的出现，给人们尤其是我们这些学生很大的方便与乐趣。小笔的费用可以方便地交纳，然而总是有人抓住一些漏洞，从而谋取不法回报。如果消费者失去了对这种事物的信任，那么它就只有没落的下场，因为消费者才是它发展的动力和维持生命力的经济来源。（网友 谢一丁）

变革理论 游戏批评理论

严格来说，这不是变革，而是精雕细磨地提出了一个理论问题。大软在游戏等级制度推出两年以后，提出一个游戏批评的理论体系，正当其时。游戏编辑也因这个理论的探索，从游戏玩家变为游戏的研究者——“资深”两个字，说的就是“研究”。不止是熟悉现象，了解特色，更要掌握事物发生、发展的客观规律。锋利的盾也因此有了锋利的理由与盾牌的厚度。

焦点话题

01期 回归本原——游戏批评理论初探

编辑谈

最初只是想做一个严谨的游戏评分规则，但是在尝试的过程中发现，没有理论作为依托，怎样的规则都是严谨不起来的，因为它脱离不了严重个人偏好的影响。无论如何，我们开始踏出这一步了，尽管可能还不完美，但是我们在向着完美的目标努力。提醒大家，研究游戏离不开理论的支持，但是玩游戏则完全不需要理论，只要个人对游戏怀有热爱，每个游戏都可以是完美的。（8神经）

读者反馈

大软的游戏评论很有特色啊。现在网络游戏的介绍，随便在网上找个网站都能了解到，而且比大软快。但是这些网站不具备或者是很少有评析能力。我看大软一般都是看它对游戏的评析，比较深刻。（晶合后院 拉克瑞苏菲斯）

实用原则

物有所值是购买的前提；让人喜欢的理由中，“实用”最脚踏实地。我们相信，只有“实用”可以跨越时间的长河，经受不同配置电脑与不同需求读者的检验。那些花哨的、讨巧的、卖噱头的印刷品，终究会被读者无情地淘汰。

实用之一 软件与硬件

如果看到软件编辑再次重启他的机器，谁也不会觉得惊奇，那多半又是他安装了什么新软件。每个软件的实用价值，首先体现在软件编辑的机器上。实用软件栏目的改变是微小的，但是更有趣味与更加通俗易懂。比如工具快报，比如中国共享软件。

说到硬件栏目，栏目编辑越来越多地收到读者的电脑配置咨询信，他大可创建一个“电脑配置咨询顾问”的职业赚取外块。

读者欢迎的文章

02期 学进程，杀木马！

真实的较量——千元以下主流显卡游戏性能评测

编辑谈

也许是各种各样的评测和横评专题做得太多了罢，如今每次接到“我想配台机器，麻烦给开一张配置单”的求助信我就开始发怵，全无当年上学时凭着肚子里一知半解的一点硬件墨水，不做任何“研究”给人随意“抓方”攒机的洒脱和惬意。对于读者来说，究竟是希望直接“知其然而择之”，还是花费更多的时间和精力去“知其所以然”呢？（荅笱）

读者反馈

希望在实用软件栏目看到Helix Producer Plus9系列软件的详细教程，因为该软件出来很久，一直没有官方中文版，也没有汉化包出来。听说有第3方软件可以代替它。同样希望能刊登一篇Windows Media Encoder系列软件的教程。还有，尽快把详细介绍Norton Systemworks 2004的文章给补上。Winamp 5.01和Foxmail 5.0的正式版都出来了，对于这些大家都用的软件，我觉得放在软件新天地栏目介绍是不能完全说清楚的。（网友 jackiewong）

大软第02期很不错，特别是显卡游戏性能评测那篇文章。因为过年我要换显卡，所以这篇评测对我来说很受用。我从中了解到了很多显卡的性能指标，还有一些测试方法。谢谢。（网友 treehua）

实用之二 攻城略地

从栏目编辑自称为“椅子居士”这点上，你就可看出他对攻略的谨慎态度。实用的意义，是更详细的流程，更轻松的阅读，以及更漂亮和指示更明确的图片。因此，抢先攻略成为游戏编辑的一件“苦差事”，既要保证时效性，更要保证准确性和完整性。

热门文章

03期 复活——秦殇前传

05期 轩辕剑外传——苍之涛

编辑谈

今年的攻略将实用和时效放在了第一位，同时尽量做到准确无误。对于某些结构复杂、攻关难度大的游戏，比如《复活》、《太阁立志传5》等，则是由编辑们亲手测试，在有限的时间内核对游戏中的每一细节，力争将最准确最全面的资料提供给广大玩家。尽管这是一件很繁索的工作，但是将麻烦留给自己，将方便带给玩家，这正是我们制作攻略的目的所在。（Cross）

读者反馈

让人高兴的是看到了《复活》的攻略，而且没有分成上、下两部分。从游戏上市到大软新一期的发行，还不到一周时间。体现出杂志很强的时效性，望继续努力！（晶合后院 亚森洛宾）

趋势

电脑技术的发展，只能用一日千里来形容。由此带来了更多更新的应用领域和娱乐方式。网络游戏的兴旺，已是大势所趋。

混沌冒险

在线争锋栏目下这个关于网游的子栏目，越来越有扩大的趋势。经过5期的尝试与发展，混沌冒险找到了自己的调子。不过，在网游报道越来越多的情况下，混沌冒险要想生存，就必须另辟疆域。这不，“工作室访谈”、“网游周边”以及本期开始的“游戏报导组合”，带给读者与众不同的网游报道。

编辑谈

现在我们制作的内容是希望能够使各层次的读者都喜欢——对业界比较感兴趣的，我们奉上“开发小组访谈”系列，使大家对国内游戏研发的小组有一定了解；对希望自己能够在游戏里变强的朋友，我们有详细攻略可供参考；有些朋友只是单纯的喜欢某一款网络游戏，我们将各游戏公司的周边产品拿出来单独介绍；而这一期我们推出的“《大众软件》游戏报导组合”，则是针对那些喜欢在游戏中与人交流的朋友了。希望大家对这些形式还满意，也希望大家多多关注。（红袖）

读者反馈

《外挂别动我的游戏》这篇文章，说出了我们网游爱好者的心声。作为一位有多个网络游戏经历的“网虫”，我深深感到该是让外挂“下课”的时候了。外挂使网络游戏失去了本身的乐趣，用无味的机械式升级来消磨我们的时光和金钱。外挂不单单损害了我们的利益，更是一些游戏从辉煌走向衰败的罪魁祸首。如此损人不利己的现象，为什么还要它存在呢！（网友 网游绝缘体）

言论

01期 有字天书

补丁铺里出现了游戏汉化人员的介绍，这是个不错的想法，让人了解到了这些精美的汉化补丁背后的故事。坚持做成固定栏目吧，俺支持。（河南 冯涛）

02期 TOP TEN

风行水一定是疯了。我们大四的人常说的一句话是“It must be crazy！”用在他身上很合适，说出的话都很玄妙又很奇怪；仿佛有许多含义，又仿佛什么都没有。跳跃性思维就是这样，反反复复，你不知道什么时候自己会撞倒自己，还是走路的时候小心点吧。（辽宁 张磊磊）

03期 专栏评述

看完《亲情“市价”几何》这篇文章后，我的感触颇多。一款好的网游到底给我们带来了什么？网游本是让我们在娱乐的基础上去结识一些新的朋友，是一场虚拟竞技。游戏终究是游戏，除了一时的成就感，它又能给我们什么？……不过，看到文章结尾，我感到很高兴，并不是每个玩家在游戏后都忘记了虚拟与现实之间的天壤之别。（网友 王鑫）

04期 网络时代

BT到底是什么？原来除“变态”和“beautifully”的可能外，还有可能是一种下载的生活方式。呵呵，BT的生活看来是越来越酷了。《将BT进行到底》，没说的。（贵州 冯庭）

05期 游戏剧场

林晓：我是在3月3号中午读完05期的《战衣无缘》的，非常感动，所以刚看完就上网来给你发E-mail了。请你帮个忙好吗？你肯定猜到了就是把该文的作者熏香如风的联系方法告诉我。如果不方便的话就麻烦你告诉作者，有一个人愿意和她做朋友。我愿意一直等到她同意为止！（河南 海洋）

告别的人们

春天的时候，Walker离开了编辑部。不久，iCat也辞职而去。这些告别大软的人，如今怎么样了呢？远在上海的Walker已经是一家新游戏公司的市场总监，总是旁观的他现在要亲身尝试中国游戏业的大潮。虽然身在他乡，Walker还是关心着大软。iCat去了一家新的电脑杂志，评测工程师出身的他，对产品的兴趣更浓厚。去年离职的美丽人生，很多朋友都知道她去了腾讯；从她MSN名字的变化，可以看出她工作的繁忙与充实。读者关心的其他编辑中，阿飞好好地做着职业作家这一份有前途的工作，现在又开始钻研手机游戏脚本；碧落新近加入了电子商务的行列；云起——正在17game为中国的游戏事业努力，新拿下了韩国第三的产品travia，所以玩命忙着呢。

从鲤到iCat，大软犹如一座大学，为中国IT传媒与游戏业，输送了一个又一个素质优良的人才……春天的告别，除有稍微的遗憾外，是敞开胸怀迎接盛夏的激情。让我们期待明天，等待大软创造更多的精彩！



烟花（上）

■北京 Zpleye

2008年，北京奥运村。

“鸟巢”体育馆旁的鼎新大酒店23层会展大厅里，正在举行第三届CEOC开幕式。与前两届CEOC不同的是，本届开幕式特意和奥运会的开幕式同日举行。中国人希望能借这个吉祥的日子，将CEOC这场电子竞技的盛会推向全世界。

徐城端着酒杯，缓步走到会展大厅外的空中花园里。作为美国IFUNISON游戏公司海外发行部门的经理，他这次回国主要是为了寻找合适的国内游戏公司代理其公司的产品。“嗨，徐城！”有人从灯光的阴影中走出叫住了他。徐城认出是大学同学柳志刚，国内一家游戏公司的策划部经理。

“怎么出来了，开幕式表演不好看吗？”柳志刚笑问。

“人太多了，有点闷……我出来吹吹风。”徐城解释，并不觉得缺席是件很大的罪过。

“开幕赛是GOTO战队和LOGO战队，两支黄金战队”，柳志刚挽住他的手，“可不能错过啦！”

“我对射击游戏不感兴趣。”

“那今天晚上‘魔兽Ⅳ’和‘神话2’的表演赛呢？虽然还不是正式版，可是这两个游戏很快就会推出正式版了。到时候一定又会成为各大赛事的比赛项目了吧……”柳志刚越说越兴致勃勃。

“瞧你高兴样，又不是你们公司的产品。”

“嘿嘿，我是魔兽的忠实Fans嘛。还有啊，”柳志刚神秘兮兮地说，“表演赛会有一位很特别的选手，那可是我的偶像呢！”

“谁啊？”

“烟花——你没有听说过吗？”

“没有啊。我对国内的职业游戏选手不了解。”

“她会分别出席魔兽Ⅳ和神话2的表演赛——她的‘魔兽Ⅳ’亚洲排名现在是第24位，‘神话2’的亚洲排名现在是第6位，很了不起吧？而且，听说她还曾得过一次世界冠军呢。”

“是吗？那挺厉害的。”徐城晃了晃杯中的酒，不经意地笑笑——职业选手永远有一股疯狂的劲头，支撑着游戏世界的大厦。可是一旦游戏的天堂崩溃，现实便令人疲惫，如同现在的他，任怎样精彩的竞技画面出现在眼前，再也没有心脉狂跳的瞬间眩晕了。

“而且……她还是个美女哦！”柳志刚笑起来。

“哦！真的？”

“更有性格的是——她平时不是左撇子，可是一到了电脑面前，她就会用左手拿鼠标，右手控制键盘，很神气哟！哎呀，她就在那边……”柳志刚一边说，一边拽着徐城往那边走。徐城听到他嘟囔着没带签名簿，心里又是好笑又觉无聊。徐城甩开柳志刚的胳膊，“算了，我没兴趣和那些职业选手打交道。我回去看表演了。”

柳志刚却全然不理会徐城的情绪，径直走到那位选手身旁。选手背对他们靠在花园临空的栏杆上，黑色曳地长裙上有淡淡的星光——她那样子好像不是来参加电子竞技比赛，而是来参加一个嘉年华舞会。她的背影和华灯璀璨的都市构成一幅图画，画面中有悠然的孤单与寂寞的繁华，一种参差的美如鲜花般怒放。

这背影刹那间勾起了徐城的记忆。他揉了揉眼睛，确认不是自己的视力出了问题。

“我说过吧，是一个很特别的选手哦。”柳志刚拍拍那选手的肩，“小茶，我给你带来了一位老朋友。”

李小茶回过头，徐城的手猛然一抖，杯中的酒倾倒在地上，竟然没有觉察。

“你好！”李小茶平静地微笑。

“你好。你，你不是要比赛吗？”徐城一时间不知道该说什么，竟然有些口吃。

“嗯，还有半个小时。奥运会开幕式马上就到时间了，我想从这里一定可以看到开幕式上放的烟花。”

“肯定会的。”徐城急急说，“会有漫天的烟花。”

“一定很美……”李小茶的笑意消失了，有一种别样的温柔浮现脸上，“这些年，你好吗？”

1 徐城

我好吗？花园昏黄的灯光浅浅地映在了小茶的脸颊上。这样的朦胧夜色让我觉得有些恍惚，仿佛我们已经在这里站了很久。会展大厅那边忽然静了下来，有轻柔的歌声响了起来，一首很老的爱情歌曲。

认识李小茶的时候，我们都还在读书。

因为爷爷突然生病住院的缘故，2001年12月份，春节之前，我和父母来到了南方的一个小城市。在这座陌生的城市里，除了陪爷爷之外，我唯一能做的事情就是逛街，以及找网吧玩游戏。

一天，在一家网吧里面，我看到两伙人赌赛。一边是一群看上去像小混混的人物，另一边则只有一个男孩和一个女孩。比赛打得很激烈——是那种很“菜”的激烈。那个女孩站在男孩的背后，激动地叫嚷着，声音大得可把整

个网吧掀翻。看那个女孩激动的样子很可爱，我就随意指点了男孩几下，然后在他赢得比赛前离开了。

那个时候，我的网名叫做“千年”，刚刚闯入MBS全球联赛的32强。人们把我看做是夺冠的大热门之一。

随后的几天里，我专心叠了很多纸船，上面都写有“爷爷手术成功”6个字。大年三十，我跑到彩虹大桥旁找了片浅浅的河滩，小心地将纸船一一放入河中。每只小船都带着我的祈祷飘走，但愿我的诚意真能感动天地。

身后有轻微的脚步声。我回过头，那天在网吧里吵嚷的女孩，手里拿着一只湿漉漉的我叠的纸船。

“千年？”她带着不敢确定的眼神，犹豫地问。

“嗯。”我点头，有些不快，“你为什么动我的船？”

“多一个人祈祷的话……也许效果会更好点。”女孩在我身旁蹲下，把那只湿纸船重新放入水中。

“谢谢，”我的敌意消失了。女孩的长发垂到地上，沾着了河滩上的泥，“可是……你怎么知道我叫千年？”我质问她。

“去年MBS全球联赛的第4名，CWD全国邀请赛的冠军；今年又成功地闯入MBS全球联赛的32强，而且是夺冠的大热门之一。你的照片网上到处都是。你说，我怎么会不知道你是千年呢？”

虽然知道自己很出名，可没想到这样的小城里也会有人认出我。我板不住肃严的面孔了，那一点虚荣心立刻浮现在脸上。女孩介绍自己叫李小茶，那天在网吧里她就觉得我是千年，可当时关心着比赛就没问我。后来想找我，我又不在了。

纸船放完之后，我和李小茶到步行街上闲逛。因为是大年三十的缘故，整个城市张灯结彩喜气洋洋，来来往往的人们脸上都洋溢着幸福的笑容。

“我喜欢大年三十，不是因为过年。”李小茶看着玻璃橱窗里面摆着的毛毛熊，这样跟我说道，“我喜欢大年三十，是因为晚上有漂亮的烟花。”

“我也喜欢烟花……啊，准确地说，我喜欢放烟花。”

“可是你知道烟花为什么那么漂亮吗？”

“嗯？”

“因为天空是黑色的。”

“呵呵……”我笑了起来。这个女孩子真有意思——我很少跟女孩交往，基本上除了上课和吃饭的时候要出门之外，其余的时间都是呆在房间里面玩游戏。

“啊……这首歌真好听。”路过一家婚纱店的时候，李小茶停了下来。店里面正放着一首低哀婉转的歌曲，一个女孩用略微沙哑的声音幽幽倾诉，像是在讲一个故事——遗憾，还有怀念。

“宇多田的‘First Love’，是个悲剧。”我说。

“对啊，故事之所以感人，就因为它是悲剧。”

“先生、小姐，进来看看。”看见我们俩站在橱窗外面，服务员就出来招呼。

“啊……不用了，只是随便看看。”李小茶慌忙说，拉着我跑开了。

“她以为我们是看婚纱的……”跑开好远，我们停下来，她气喘吁吁地说。

“其实刚才有件婚纱我觉得特别适合你。”

“哪件？”

“白色蕾丝的那件，很简约，很有气质。”刚才我看那件婚纱的时候，偷偷看了她两眼，真的很配。

李小茶回过头去，也许她想看一看究竟是哪件，可是我们已经走远了。

不知不觉间，我们一起在这个充满着喜庆气氛的城市里瞎逛了一个下午：在商场中看着别人高高兴兴地买东西，在CD店里免费听了一会儿歌曲，在果汁店榨汁机前喝果汁，买了红彤彤的气球后来又放掉了……在遇见她之前，这个城市所有的快乐都跟我无关。我像是一个坐在吧台旁边的客人，静静地喝着自己的啤酒，对周围喧哗的世界充耳不闻——可是和她在一起的几个小时里，我变得很快乐，这座城市也不再陌生了。

然而夜色慢慢降临了，这是一个充满了期待的夜晚。分手的时候，她跟我约好，初十那天MBS的32进16比赛，我到我们相遇的那个网吧去，她要给我加油——我的对手是YOUKET，上次联赛的第2名。上次比赛我就是败在他的手下，这一次我也没有必胜的把握。

2 李小茶

千年，为什么会是你，为什么你会出现呢？我抬起头来，天上的星星很多，但是这座城市的灯光更亮，将星光都淹没了。

那一年，跟千年定好初十之约后，我就开始到网上疯狂地下载千年和YOUKET以前的赛况录像。虽然我看得不怎么明白，但我还是特别仔细地看。尤其是上届MBS半决赛时他们俩打的那3局，我足足看了近10遍——可是尽管这样，我还是不明白千年为什么输了。他明明是占据了优势么！也许是因为自己太笨的缘故吧，看不出录像里面更深一层的东西。

我喜欢上电脑游戏其实是因为江南的缘故——江南是江叔叔的儿子。

江叔叔年轻时当兵，在一次执行任务时出了车祸，被我父亲发现了。父亲硬是走了十几里山路把他送到镇医院。江叔叔在我们那个镇医院养了两个多月的伤，父母常常带着新鲜的鸡蛋和肥嫩的小公鸡去看望他。

我读初中那年，江叔叔带了他的妻子陈阿姨到村里看我们。以后，江叔叔就开始资助我读书——因为他的资助，我不仅仅没有失学，还读完高中，考上了城里的大学。大学离江叔叔家不远。在江叔叔家里，我见到了他的孩子江南和江雪。那年江南读高一，江雪读初二。江雪的成绩很好，可是江南的成绩却很差，而且特别调皮。所以每到星期六和星期天，我都要到江叔叔家去给江南辅导功课。

江南很听我的话，只是一旦学习时间长了之后，他就会缠着我打开他的电脑玩游戏。我被他缠不过，只好顺着他，结果，我也学会了玩游戏。我接触的第一个游戏就是

《仙剑奇侠传》。和那个时代的许多年轻人相似，我一下子就被李逍遥、林月如和赵灵儿的故事迷住了。在江叔叔给我买的那台电脑里面，从此多了学习软件之外的东西。

大年初六，经过彩虹大桥，我下意识地看了一眼桥下的河滩。有个男孩站在那里，样子竟然像千年。

我走过去，真的是千年——他背对着我站在河边，汹涌的河水衬着他寒风中瑟瑟发抖的身影，让人觉得异常孤单。仿佛那是一只风筝，断了线。

"千年？"我轻声喊，"千年……你怎么了？"

"爷爷去了……"他转过身，一脸的泪水。也许是支撑了太久，他一下子跪在地上。"爷爷！爷爷！"他大声叫着，用力抓着自己的胸口，好像胸中有郁集了太久的闷气，让他无法呼吸。

"千年！"我扑过去紧紧地把他抱在了怀里。

"爷爷……"他声嘶力竭地喊着。

我觉得自己像抱着一个害怕孤独的孩子，在黑暗中。

3 李小茶

记忆的闸门一旦打开，往昔情景竟然历历在目，每一天都清晰如昨日。那年正月初八，我又在桥下遇到千年。千年的情绪似乎好了一些，可以振作起来正视爷爷逝世的现实。我们随意聊着，一起走到步行街上。

"千年，你平时就是天天玩游戏么？"我问。

"是，我喜欢那种竞技的感觉。"他顿了顿，"我准备明年大学毕业后，到美国去。"

"美国？"

"对，我有个姑姑在那边。我想到美国留学。我学的是营销策划——希望能在美国的游戏公司上班，然后再回到中国来，办自己的游戏公司。"

我没有说话。我忽然想起自己好像没有什么理想——江叔叔已经给我安排好了前途，我明年大学毕业就到他的公司里面去帮他。能够有这样一个叔叔真好——我已经渐渐忘记了自己在乡下时有过的理想了。那时候我喜欢张爱玲和三毛——我幻想着长大后能成为一个女作家。那时候，觉得当作家是个很神圣的职业。

"后天的比赛，你有没有信心赢YOUKET啊？"

"YOUKET很厉害的，输赢各占一半吧。"他回答。

"你没有必胜的信心？"

"有……只是YOUKET也是很难对付的……"

"我是世界冠军！"我高声喊。整个步行街的人都停了下来，惊讶地望着我们，然后有人笑了起来。

"你干什么呀？"千年看上去很窘迫的样子。

"跟着我这样，"我牵住他的手。他的手很大很温暖。"不要怕……给自己一点信心，你就是世界冠军。"

"我是世界冠军。"他诺诺连声，很可爱的样子。

"大声点。"

"我是世界冠军。"他的声音大了一点。

"再大声点！你连做世界冠军的勇气都没有么？"

"我是世界冠军！"他好像豁出去了似的，反正大街上的人们都已经在看着我们了。"我一定会成为世界冠军！我要打败YOUKET，我要打败RULLKING，我是世界冠军，千年是世界冠军！"

"你一定行！"我使劲儿鼓掌。这时，我看见江南和他的几个朋友站在观望我们的人群中。江南的脸色很难看，目光几乎是愤怒地盯着千年。江南没有过来跟我们打招呼，只是和他的朋友说了几句什么，就转身走了。

4 徐城

她长长的睫毛覆盖着明亮的眼睛，似乎在闭目回忆——搜索那陈旧的记忆，会是什么滋味？我已经很久没有回忆，很久没有正视自己的内心……爷爷去了的那几天，我非常不好过。我从来没有亲眼目睹过人的死亡，因而当鲜活的生命真的失去，我感受到的不仅是恐惧，还有更多的复杂难言的情绪。仿佛生命是那么不可靠的物品，我们唯一可以抓住的只余现在。

我的"现在"就是疯狂的练习，去赢取冠军的宝座。初十比赛前，整整48个小时我坐在电脑前没有合眼。我不敢闭上眼睛，一闭上眼前就会出现爷爷僵硬的不再有反应的身躯……我穿好衣服走出家门，阳光刺眼地痛，我的四肢都绵软无力。穿过步行街时，婚纱店橱窗里那件白色蕾丝婚纱在阳光中耀眼——李小茶穿上它一定很好看，肯定。我有点后悔没能把她带到爷爷跟前，让爷爷看一眼。手机响，小茶的短消息。应该过去了，她已经在网吧里面等着我——今天是大年初十，我们约好了在网吧见面——今天我有MBS的32进16比赛，她说了要给我加油的。

突然，有人非常惊恐地叫起来。我想回过头去看一下出了什么事，可是脑袋一震，就什么也不知道了。

5 李小茶

那一天6点钟，我就在网吧中找了位置坐了下来。我给千年发了个到达的短消息。他是个有礼貌的人，从来都是立刻回复。等待的瞬间，我的心口一阵绞痛——好像是被谁揪了一下，痛得我差点叫出声来……最近熬夜熬得太多了，都是看千年的录像给害的——可是直到现在，我还是看不明白他为什么输。

千年没有回复，快7点了，他还杳然无踪影。他不是说要提前到这里来热身的么？手机打不通，QQ上面找不到，他似乎突然就人间蒸发了。战队的论坛上也在找他，什么样的说法都有。

8点了……他没有来。

8点半……他被判弃权。

9点的时候……他还没有来。10点，11点……他一直没有来。

千年消失了。

后来，新学期开学了。再后来，我在寝室里上网的时候，在千年的战队论坛上看到了这样一条消息——

千年死了。

初十的那天下午。

车祸。

（未完待续）



职业研究——论慧目弓的技能与升级

另类？慧目弓手的另辟蹊径！

《绝对女神》游戏的4个职业中，弓手可能是最让人又爱又恨的职业了。她没有战士的高攻，也没有土精灵的防高血多，更没有水精灵威力强大的魔法技能，唯一值得看好的就是敏捷了。但我们练级总不能只靠躲闪回避在战场上跑来跑去兜圈子吧。虽然躲闪高，但伤不了怪物的血依然是白搭。因此，常常有人称弓手为"鸡肋职业"。对于一款优秀的游戏来说，平衡性是其最重要的。作为《绝对女神》这样的游戏，怎么可能会出现一个"鸡肋职业"呢？

下面笔者就本人这段时间练风之探险家慧目神秘弓手的心得来谈谈，在《绝对女神》中弓手究竟应该如何练功。

磨练！技能型慧目弓手的成长

笔者在一个星期不到的时间里，自己所练的弓手ID冲到了35级，虽然这个级别和速度对那些冲级高手来说根本不算什么，但笔者可不是跟人组队蹭经验蹭上来的，而是一个人单练过来的，而且，我可不是一刀一刀砍过来的，而是用技能！

众所周知，新人出来是举步维艰，这个时候大家所做的通常都是叫人带，只要跟在对方的后面，用不了多久就可冲到10级左右啦。

而且因为你不用打怪只需跟紧对方身后拿经验就可以了，所以你也就有更多时间熟悉游戏的界面与操作。

但是，这只在你能找到朋友或好心的其他玩家愿意带你的前提下，如果像笔者这样进入游戏后人生地不熟，一没朋友二没钱三不愿意做人妖找哥哥带……那怎么办呢？没关系，直接装备好武器跑到城外，随便找些等级低的怪物打到四五级，毕竟在前面几级来说，升级速度还是相当快的。只要度过了这个不长的艰苦单练阶段，你就可移动到光之湖去。在光之湖的怪物对于目前的玩家来说也是相当合适的，练级速度也比较快，但这个时候玩家们除了要注意怪物的数量和攻击外，还得抽空熟悉操作——这对以后使用技能练级是很有帮助的哦。

在光之湖可升到13级左右，笔者建议大家还是忍一忍，把等级升到14级再换到矿山打怪，因为虽然矿山里面的小象简直就是专为我们所准备的，但卡罗的攻击还不是那么等闲视之的，安全起见，还是练高一级比较保险。

爽快！技能慧目弓手的成功之路

当我们在矿山打卡罗打到发觉卡罗的名字已变白时，就意味着卡罗已不再适合你练功了，我们应该换下一个更为强劲的对手来练功了。这时，你的技能也应该掌握得差不多了，这也是用技能升级最快的时候。

通常笔者建议的方式如下：一个失明加一个甩弓，再来个毁灭。这样的3连招过后，怪物不死也会呻吟不断，然后我们或者走开后对它补两箭，或者直接跑上前去用匕首补两刀，不用两三下怪物就倒地一命呜呼！当然用匕首还是用弓就视个人爱好了。经过笔者数日来的心得，发觉这3连击中有个窍门，那就是在我们使用失明技能到对手怪物身上时，当失明的技能施放时间（也就是技能棒）走到快完时或者在技能棒走完的那一瞬间，迅速按Alt+W换武器直接点毁灭上前给怪一下（如果是选用弓箭的话，就是在技能棒快完或走完的一瞬间，再按Alt+W换回弓，点甩弓技能给怪一下），这样也许需要多加练习，当这个微操熟练以后，你施放3个技能的时间加起来不到两秒！——也许夸张了点，但这个小窍门确实比老老实实等技能放完再换技能快多了！



正途！慧目弓手的技能展望

使用笔者所说的上述方法，可轻松地让大家从28级一直飞跃到35级。正如当初我们使用技能开始练级时一样，慧目弓手到达35级也一样是一个质的飞跃。

当慧目弓手到达35级时我们应该学会速射、毁灭、终结、失明4个技能了。这4个技能随意配合打起怪物来，效率可真不是一般高的哦！各种搭配组合都有其优势，以笔者的经验来说，个人认为最适合的技能搭配应该是这样的——如果我们能刚好4个技能施放完毕而怪物刚好倒下，这固然最好（4个不同技能——因为如果是相同技能的话就不快了！技能恢复时间嘛）；但如果无法在4个技能都放完解决掉怪的话，我们可考虑这样安排：先用终结（甩弓），然后接着使用毁灭，再用速射，最后用终结。

用上述技能组合的话，毁灭的技能恢复刚刚完成，就可接着再用一次毁灭+终结——终结恢复得快！这就形成了6技能连击，即使这样怪也没倒下的话，我们可再接着用甩弓，然后又可用速射……呵呵，这就形成了传说中的无限连击（前提是怪物有足够的血量）。

虽然这个方法比较华丽，但这种打法也有个缺点，那就是如果我们一直放技能而本身防御不够又耐不住怪打的话，那就只有跑来跑去地施放技能，这样子的话就不能按照前面笔者推荐的方式去做了——理由很简单，如果装备太烂防御不够，那么死一次所失去的经验实在是太多了！

慧目弓手使用技能练级的确是既方便又快速，而且战斗效果华丽，你身边的朋友还在宣称弓手为"鸡肋职业"吗？拿起你手中的弓，用华丽的无限连击给这个可笑的谬论回击吧！



侠義道

侠肝义胆无间道，快意恩仇江湖情
——《侠义道》产品特色介绍

《侠义道》的口号：侠得爽，魔得酷，我的江湖我做主

故事背景

一、闭关锁国，外敌入侵

天朝中后期，朝廷实行禁海封疆、闭关锁国的政策，导致社会发展开始慢慢跟不上世界的节奏，而扶桑、罗刹迅速发展强大起来。外族见我当朝昏弱，奸佞当道，于是不断对我边境进行骚扰和侵袭，掳走大量的人口和奇珍异宝。外患当前，贪生怕死的官宦无能，纵容事态发展，于是冲突渐渐开始变得不可收拾。



社稷危机，使得内乱更加严重，地方官员结党营私，横征暴敛，致使百姓流离失所，妻离子散。拥兵自重的封疆大吏割地为据，神州大地一片血雨腥风。眼见广大无辜百姓生灵涂炭，江湖豪杰终于揭竿而起，为国土的完整，民族的尊严而同仇敌忾，保疆卫国。

二、江湖纷争，正邪对立

自古乱世出英雄，几百年来为了争江湖第一门派的名号，各门派之间的争执、摩擦和对抗一直未平息，其中尤以少林、武当、峨眉、蜀中唐门和塞外魔教五大江湖豪门之间谁正孰邪的争斗最为引人注目。

旧仇新恨交错生，冤冤相报何时了，选择《侠义道》畅游武侠世界，找寻侠骨、亲情、正义、真理。

三、江湖名门，五大派系

少林派

嵩山少林寺创建于南北朝时期北魏太和十九年，是孝文帝为安置印度僧人跋陀前来嵩山落迹传教而建。少林功夫内容丰富，套路繁多，源远流长，自古武功出少林，由此少林素来被称为武林第一门派，号称中原武林的泰山北斗。

武当派

武当虽源于少林，但其创派祖师"邋遢真人"张三丰，将少林武功融会贯通，独创出以柔克刚，蕴蓄内力修为的全新套路。武当派历史由来已久，其发展过程受讲究阴阳对立统一的道教的深远影响，形成了"拳法阴阳"的技击理论，突出以巧制胜，做到借力打力，四两拨千斤。

娥眉派

在天下女子所创的武林门派中，以峨眉派为第一。峨眉门下弟子后因祖师入了佛门，又以称女子为"蛾眉"和佛教圣地之"峨眉山"的双重含义而得名。峨眉派以剑、拳、峨眉刺闻名，与少林、武当一起并称为中原武林的三大明门正派。

蜀中唐门

唐门位于天府成都城郊，占地百亩，有良田千顷。蜀中唐门究其实质，并不是一个江湖门派，也不是一个秘密帮会，而是一个大型家族。这个家族人数众多，其武功多以暗器为主，配以各种离奇古怪、防不胜防的毒攻，唐门在江湖上可谓是人见人怕，鬼见鬼愁的厉害角色。

魔教

塞外魔教因地处西域大漠之中，玉门关外而得名。魔教中人多为外族人士和因各种原故隐姓埋名来到西域边陲的江湖隐士，并不是说魔教中人就一定是魔头。魔教人士性情外向而直接，行事喜好我行我素，至情至性。

四、中华武术，永恒魅力

天下武功，同祖同宗。从达摩祖师一叶渡海来到中土，开创了华夏武功的先河，历经千秋万代，演化出不同的武术流派和江湖门派。每个门派皆有不同的特色，展现个人与众不同的武术修为，进而达到称霸武林，成为绝世高手。

《侠义道》中每个玩家的武功分为普通攻击、外功、内功、护体神功与轻功5种。每个门派具有不同的特殊武功（外功、内功、护体神功和轻功），使用不同的武器（少林为护手，武当为长剑，峨眉为钢刺，唐门为暗器，魔教为大刀）。

武侠小说里经常被写得出神入化的经脉系统在《侠义道》中也有极其出色的表现，角色的能力都是直接和经脉相关，四大经脉不仅仅直接影响着角色的实力，更会因为有经脉受伤设定的引入而让游戏中的战斗具有很强烈的战略性，玩家会不自觉地就被这种武侠韵味十足的系统感染，这也正是梦工场设计师不断追求的境界。

五、神兵利器，保家为国

在游戏里，少林使用护手，武当得意长剑，峨眉喜欢钢刺，而唐门则精通暗器，魔教主要为大刀。由于《侠义道》并没有设定NPC来专门负责买卖武器装备，所以武器和装备的升级变得极其重要，可以这样说，再不怎样的武器装备，只要玩家坚持修练升级，都可满足自己战斗的需要。

六、五花八门，特色周边

《侠义道》围绕武功特色，更增加一些其他游戏没有的特色。这些特色都让《侠义道》在显得和玩家想象中的真正武侠的氛围很贴近，在内测阶段就受到玩家的大力推崇。

还有一个特别需要提醒一下玩家的是，《侠义道》可用游客身份直接进入游戏，这样只要有客户端，玩家有没有账号都可先提前进入感受一下游戏的特色，公测时会对游客系统进一步完善，让喜爱《侠义道》的玩家可在游戏退出时选择去注册为正式用户，在服务器上永久保存自己的资料。



培养游戏动画大师的摇篮
——托普CIA访谈

作为教育部批准的首批国家级示范性软件学院，上海托普信息技术学院于2002年与北美顶级动画游戏学院——加拿大高科技互动艺术学院（CIA）联合在国内推出首家游戏动画专业培训项目，在国内引起巨大反响。目前该院已成为国内规模最大的专业游戏教育基地。近日，笔者采访了托普学院负责游戏教育的吴志坚先生，了解了该院游戏培训相关情况。



问：贵院大力开展游戏专业教育的出发点和宗旨是什么？

答：我国游戏产业已开始高速发展，网络游戏年增长超过100%，电子竞技已正式列入国家体育竞赛项目，游戏引擎等技术的研究也列入了国家863课题计划，应该说前景一片大好，但目前面临着人才匮乏的问题，根本原因还是国内缺乏真正专业的游戏教育机构。我院投入巨大资源，引入国际高水平的教学资源，就是为了给国内的学员带来真正的高水平的学习机会，使中国游戏产业尽快跟国际接轨。我们的宗旨是成为国内实力最强、规模最大的专业数字艺术教育培训机构、一流的数字艺术制作加工基地。

问：继贵院之后，国内陆续有一些机构也开始涉足游戏教育领域，和他们相比，你们有什么特点和优势？

答：我们的优势是全方位的。

首先，我们和加拿大高科技互动艺术学院两所院校在动画游戏教育方面都具有很强实力，强强联合，将极大发挥高等学府的专业教育优势。在教学管理的科学性、严谨性、规范的学生管理上是其他机构无法比拟的。

其次，在课程体系上，整合了北美游戏动画教育的先进教学理念和成果，并根据中国学生实际情况进行了补充和改进，使得课程设置非常系统和实用。我们的教育理念是要把学生培养成为既有艺术家的素质，又有专业技能的综合性的复合型人才。毫不夸张地说，我们的课程体系，已成为游戏教育行业的一个标准，被其他众多教育机构采用。

第三，我们的师资水平达到了国际水准。国内老师均具有极为丰富的教学经验和制作经验，雷老师曾担任智冠艺术总监，有多部动画片导演经验。周老师为中国早一代的游戏程序设计员，制作过跳舞毯游戏，由其担任主程的The King of Black Deadth游戏参加了2002及2003年的洛杉矶E3大展，广受好评。齐老师曾担任北大青鸟培训中心教学主任，精通C++、VB、PB等多种程序，同时擅长面向图形开发技巧，有极其丰富的软件开发及教学经验，是资深高级程序员。徐老师则有多年棋牌类游戏开发经验。中心教授MAYA和3DS MAX的老师均为ALIAS和DISCREET官方授权资深指导教员。加拿大CIA派驻中心进行教学的，同样为拥有多年动画和游戏经验的资深人士。国际著名三维动画师，任数字艺术中心技术总监的David Liu曾参与制作包括《变形金刚》在内的多部动画片。制作过《成龙》动作游戏的Chen Lizra、负责《最终幻想》电影渲染技术的威廉姆·伍迪、负责《骇客帝国Ⅲ》电影特效的Marc Rose，以及两次获艾美动画特效奖，为迪斯尼制作过《玩具总动员》、《小熊维尼》、《海底总动员》、《白雪公主》等电玩游戏，有北美最高影片图形艺术家之称的Cliff Garbutt等国际顶尖级专家将联袂担任本培训班老师。



第四，我们的软硬件设施建设在国内处于领先地位。

第五，在就业方面，我们和国内的很多专业游戏、动画、广告公司建立了良好的合作关系，我们培养的人才一直供不应求，今年第三期学员已被各游戏公司预订一空。

第六，我院是ALIS|WAVEFRONT和DISCREET的授权认证机构，具有自主组织认证考试资格，我们的学员已有380多人次，通过了MAYA和3DS MAX的认证考试，获得了原厂商证书，这为学生极大地增加了就业砝码。

问：请介绍一下贵院开设专业和招生计划。

答：非学历培训方面开设了游戏动画专业和游戏程序专业。今年第四期培训班面向全国招生工作已全面启动，高中以上学历均可报名，将于2004年6月底开课。学院为了保证教学质量，今年将计划限额开班，报名额满为止，目前报名极为踊跃。学历教育方面有游戏程序设计专业（3年制大专）、游戏动画专业（2年制大专，国家级示范性专业），面向全国高中毕业生招生，要通过高考填报志愿。



国内咨询电话为021－68025599、021－68020829

学院网址是http：//www.etop.com.cn

加拿大网址为http：//www.gamercollege.com

廣東麻將 mj.netplay.com.cn 规则详解

广东麻将的规则不同于由推倒和发展而来的各种规则，是自成体系的，很多非广东用户可能不了解其打法，今天我们就作一个较为详细的讲解。

广东麻将规则一般称之为"鸡平和"，是由传统的老章麻将简化而来，是目前珠三角地区最流行的打法，可谓家喻户晓。我们的《中国竞技娱乐中心之广东麻将》也是总结归纳了这个规则，进行开发的。鸡平和打法细腻，讲究技术，讲究风圈风位，但不可以鸡和。



开局时首先4人入桌，系统会掷骰子来决定东南西北的座位，坐东风位的玩家再掷一次骰子来决定由哪一位置起庄和开牌。游戏中所有玩家可自由选择开桌或参加别人开的桌，加入别人所开桌的玩家必须按照该桌长所制定的要求规则进行游戏，若未完成本局游戏而离开，将由系统代打并追扣惩罚积分和NP。各玩家会依顺位风和圈风来轮流做一次庄家。这时，碰出所坐的风位牌就有一番，比如玩家A坐在东风位，碰东即可有一番。同样，圈数也按照东南西北的顺序计算，当圈是东风圈，碰到东风也会有一番；若既是风圈又处在风位，则叫双碰，如双碰东，两番。除了东南西北风之外，中、发、白任意碰出一组也有一番，这和推倒和中的风字牌基本无用处的规则可谓大相径庭。

开桌时桌主可选择和（he）牌（流局）连庄或过庄。若庄家和（hu）牌可连庄。

游戏中的例牌如下

大四喜 13番 和牌者完成东、南、西、北4组刻子。

小四喜 10番 和牌者完成东、南、西、北其中3组刻子，及1对将。

大三元 7番 拿齐中、发、白3种三元牌，但不可是将。

小三元 3番 拿齐中、发、白3种三元牌，但其中1种是将。

清一色 10番 整副牌由同一花色组成，也可全部是字牌。

混一色 3番 整副牌由字牌及另外单一花色（筒、条或万）组成。

碰碰和 2番 全部是刻子，没有顺子。

平和 1番 全部都是顺子而没有刻子。

杠上自摸 1番 开杠之后补牌自摸。

杠上杠自摸 满番 连续开两杠后补牌自摸（注：按该桌的上限番数算）。

三元牌 1番 任何中、发、白的刻子之一就是三元牌。

东圈碰东 1番 东风圈内有1个东风的刻子。

南圈碰南 1番 南风圈内有1个南风的刻子。

西圈碰西 1番 西风圈内有1个西风的刻子。

北圈碰北 1番 北风圈内有1个北风的刻子。

东位碰东 1番 当处于东风位时，有1个东风的刻子。

南位碰南 1番 当处于南风位时，有1个南风的刻子。

西位碰西 1番 当处于西风位时，有1个西风的刻子。

北位碰北 1番 当处于北风位时，有1个北风的刻子。

十三幺 13番 手中的13张牌凑成了13张不同的幺字，即可宣布和牌。

十八罗汉 18番 又叫4杠，开出4组杠。

在广东规则内鸡和（吃牌、碰牌、杠牌的情况同时存在且无番的和牌）是不允许的。此外，广东鸡平和还有很多特殊的规则，比如过水，若玩家A为叫和的状态下，下家B打出一张玩家A可和的牌而玩家A却放弃不和，若对家C或上家D打出相同的一张牌时，玩家A是不能和那一张的，除非玩家A有了碰、吃、杠、摸牌的情况，不能和那一张的规则便解除。

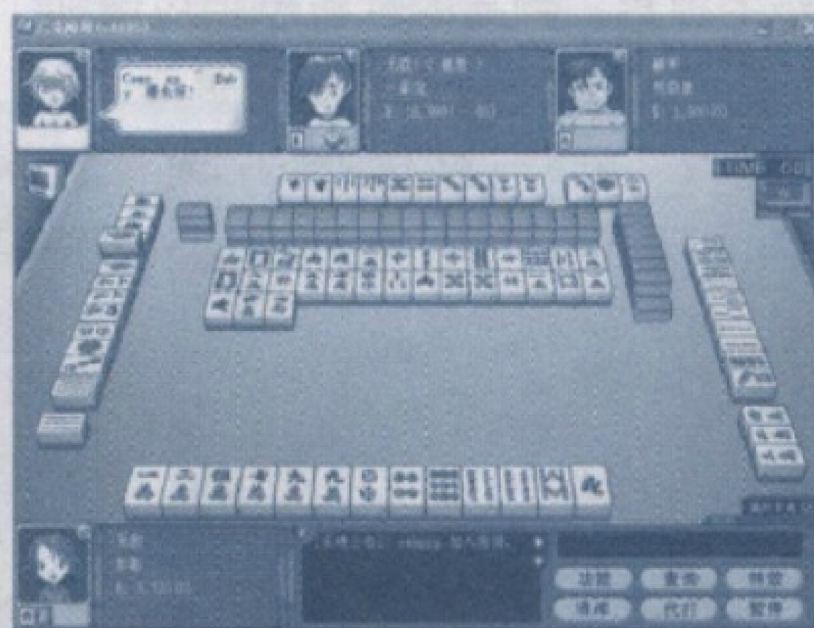
还有落地规则，即12张牌落地包自摸。若玩家A打出一张牌让其中一名玩家做成12张落地（就是已碰、吃、杠出的牌共有12张牌），而做成该玩家为单吊一张将牌叫和的情况时，该牌打出者A必须承担包自摸的责任；若该玩家在12张落地的情况时自摸和牌，该打出让玩家成立12张落地的玩家A便要为其余两家代付该笔自摸的NP。

再有包先不包后规则，意思是在同一手牌中，若多于一人达成包自摸的制度，规则中只接受最先达成包自摸条件的人被这条规则约束，而后来者则不需受这条规则约束。例如：玩家A放一张让玩家B 12张／例牌达成，之后玩家C放一张让玩家D 12张／例牌达成，此时只有玩家A承担包玩家B自摸的责任。

另外，还有例牌包自摸（特殊牌型）的规则，若玩家A已落地（即已碰、吃、杠出的牌）的牌型为大牌，比如大小三元、大小四喜等，若玩家B打出关键一张令玩家A完成那例牌，玩家B则需负包自摸的责任。

这些规则的设计，一方面是为了防止作弊，另一方面也是为了减少和牌的随意性，让玩家时刻小心不要随意出铳（点炮），哪怕是让别家达成了某种牌型后果也很危险，充分体现了广州人的严谨作风和讲求公平的性格。

是不是感觉很有意思？赶快到http://Mj.netplay.com.cn去下载注册《中国竞技娱乐中心之广东麻将》，体验与众不同的麻将乐趣吧！





王道——2.01版

A3为期60天的公测终于结束了，这次版本更新之后，A3将有更多更大的地图，更多更强的魔兽，更多更华丽的装备。现在，这款由韩国ACTOZ SOFT开发的网络游戏已经开始商业化运营。

新地图：高级别的玩家不断涌现，由此带来的升级点压力也日渐明显。这次王道更新之后，会增加熔岩神殿、人之禁地3层、废墟迷宫等超大型地图，这些将成为高级玩家集中练级的场所。

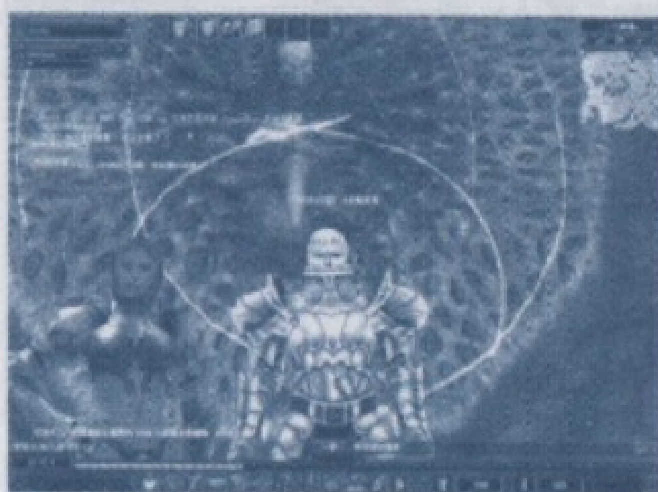
熔岩神殿是连在失落圣殿东北部的熔岩地带，人之禁地3就像是一处流淌着石灰水的钟乳洞穴，废墟迷宫是新增的比目前的狩猎场扩大数十倍的新地图，最大的特点就是恐怖，共3层，有许多复杂的迷宫和危险的陷阱。去废墟迷宫的方法是，在移动商NPC目录选择废墟迷宫，通过地城废墟2的琶纳尔兹石像可移动到废墟迷宫的任何一个地方。另外通过地城废墟3，也能到废墟迷宫入口。地城废墟4是人类建造的好似地下墓地的地下城市，共3层，有许多居住过这里的人们留下的痕迹和战斗留下来没有被埋葬的尸体，整个地图所体现的恐怖气氛可想而知。

新怪物：游戏设计者在新地图增加的同时，在地图上添加了更多形态各异的新怪物。新怪物种类很多，大体上可分为人类型、怪兽型、突变型等，根据其种类、外皮、魔法等，赋予怪物不同的属性破坏值。

在熔岩神殿出现的怪物有变异巨爪魔、岩浆怪等，在人之禁地3层出现的怪物有巨爪魔、蓝冰魔女等。废墟迷宫的怪物比较多，但大致可分为3个类型：级别在90级以下地区内有高级魔血虫、高级凶灵等，91－110级地区内有高级巨骑士、高级厉爪、高级媚鬼等，111级以上地区内有高级烂浆魔、高级巨钳怪、高级蝠猿。另外在废墟迷宫的尽头，即地城废墟4通向赤血狂魔之屋还会有Boss怪物赤血狂魔。

新装备：王道推出之后，游戏针对各职业，在原有的8阶段武器和防具的基础上又新推出了第9阶段的武器和防具。第9阶段物品除在造型上更加"华丽"外，其攻击力及防御力在冰、火、电方面的属性都有所提高。随着等级的提高，物品的性能也相应增加，这些物品有：

魔攻型法师——新增善恶之杖，需魔力603、敏捷204；光翼套装，需魔力603、敏捷204。



魔敏型法师——新增天赐之杖，需魔力539、敏捷268；闪羽套装，需魔力539、敏捷268。

剑圣骑士——新增炼狱剑，需力量415、敏捷404；昭雪套装，需力量415、敏捷404。

权仗圣骑士——新增哀鸣权，需力量543、敏捷276，黑晶套装，需力量543、敏捷276。

斧战士——新增嗜血之斧，需力量543、敏捷272；哭泣套装，需力量543、敏捷272。

剑战士——新增闪雷之剑，需力量414、敏捷401；幸运花套装，需力量414、敏捷401。

即将展开的争霸赛

A3中当一个角色达到80级以后，就可组建属于自己的骑士团，50级后能加入某个骑士团，然后用自己喜欢的方式来参加国家内商店经营所有权甚至国家管理权的争夺。无论是商店骑士团、君主骑士团还是君主的地位都需要通过团战来获取其权利的，是每隔两周进行的争霸赛形式的战斗，每个国家分别选拔4个拥有商店的骑士团、1个君主直属骑士团及君主。这便是A3王道将要全面展开的骑士团争霸赛。

争霸赛分为选拔商店骑士团的争霸赛和选拔君主骑士团的争霸赛。只有创建骑士团的骑士团长才能提出参加申请。接受时间是争霸赛结束后下一个争霸赛开始之前。参加方式以商店（武器商／治疗商／鉴定商）为单位分别接受申请，每个商店最多可接受8个组，已接受8个组以上的商人不能再接受申请。

争霸赛开始前10分钟开始单击决斗场管理员进入争霸赛场，只有准备比赛的骑士团团长进入决斗房间之后，其他骑士团成员才能进入该房间。入场公告以后双方的骑士团长应单击参加按钮创建房间，每个竞技开始的10分钟前可进入决斗场。比赛结束记录胜败，并移动到大堂，如果获胜则准备下一个竞技。

至于争霸赛也是有一定比赛规则的。例如在比赛过程中自己的角色被打死之后，不会发生物品掉落或经验值的下降，玩家还可继续观战，比赛结束之后，被打死的角色可补充足够的HP状态复活，当退出决斗场时，角色恢复进入决斗场之前所保持的HP、MP、药水状态。

比赛的取胜条件方面，系统将首先击败对方的骑士团定为胜利的骑士团。如果经过10分钟之后仍未分出胜负，则根据以存活骑士较多的骑士团来决出胜者；若双方队员存活数量相同时，则以存活的骑士团成员的经验值之和来决出胜者，较大的骑士团获得胜利，胜利一方系统将给予一定奖赏。

本次A3王道的相关内容就介绍到这里。另外，游戏中为玩家们所称道的摆摊系统也将正式纳入到A3中来，让交流和买卖同样方便。总之没有最好，只有更好，爱上你，爱上A3！让我们拭目以待，相信开始商业化运营的A3一定不会让我们失望！



空间互动正式签约《恐惧杀手》

发行公司：北京空间互动科技有限公司

制作公司：People Can Fly

游戏类型：FPS

上市时间：2004年5月25日

北京空间互动科技有限公司于5月10日正式签约新的大作《恐惧杀手》，（英文名Painkiller）。这款射击游戏中的爆炸效果是很刺激的，People Can Fly推出的《Painkiller》在这方面表现的很好。如果你玩过前几年上市的《英雄萨姆》，就可以想象出《Painkiller》即将给你带来的那份快感。此外游戏还有一个特别吸引人的地方，游戏场景充满了恐怖，比如横尸遍野，血流成河，奇形怪状的大魔兽等。这一点和《寂静岭》有些类似，喜欢这种类型游戏的玩家一定会玩得很爽快。





游戏主角是一个名叫"Daniel Garner"的雇用战士，它的特点是私心极强，利用它对付那些杀之不尽的妖魔鬼怪是最合适不过的。游戏开始玩家随着主角的行动，首先在一个哥特式的大教堂中出现，那里是一片朦胧的景色，当你正沿着教堂的走廊前进时，突然有几只恐怖的怪物冒了出来，由于四周很黑暗，胆子小点的玩家难免会被吓出一身冷汗。本游戏的故事情节还是很恐怖的。



游戏中，主角在一场偶然的车祸中丢掉了性命，遗憾的是死去后却无法进入天堂。为了解开这团迷雾，"Daniel Garner"只好在天堂和地狱之间进行探索。玩家必须竭尽全力斩杀妖魔，澄清自己的清白。

游戏中文名称：恐惧杀手

英文名：《Painkiller》

语种：英文

游戏类型：FPS

容量：3CD

价格：58元

上市时间：2004年5月25日

电话咨询：010—82743180/1

制作公司：People Can Fly

代理公司：北京空间互动科技有限公司

寒冰之王技能研究
——弓行天下

风起四方·冰峰云变·铠甲有声·金弓翎箭·英气逼人·锋芒难掩

弓手新技能

《凯旋》新版本《寒冰之王》中各种职业都增加了5种新技能，分别为两种主动技能和3种被动技能。

弓手新技能的获得，还是要满足角色达到90级以上的级别并且以做任务的方式完成。精灵弓手完成任务的流程是：NPC迦内迪→NPC塞维特→过三关→获得学习资格。

弓手的新技能包括两种主动技能：致命一击和慧星箭；被动技能：体力强化、快速攻击和魔法防护。

致命伤害，利用气力制作箭，向对方发射的技能型态。这是可向少数敌人发动强有力的必杀性攻击技能，且每提升等级，即可增加伤害力、无视防御的伤害力及有效攻击距离。伤害力是根据自己本身的等级，以一定比率加入道具级魔法属性的杀伤力。无视防御力的杀伤力是在力量的杀伤力中，以一定比例加乘而出现。停顿时间会随着等级逐渐变化。



慧星箭，将气力所构成的箭射向天空，该箭在空中分成数个小箭而落入地面范围内的技术。身处该小箭降落所构成的范围内的玩家，每0.5秒一次持续性地受到杀伤攻击。而该杀伤力是根据一定比例反映敏捷的杀伤力、道具杀伤力、魔法属性的杀伤力之和的数值。该小箭降落范围内的杀伤力相同，该技能带有适用范围特性的攻击倾向，因此不受对方数量的限制，仍可对对方造成杀伤力。

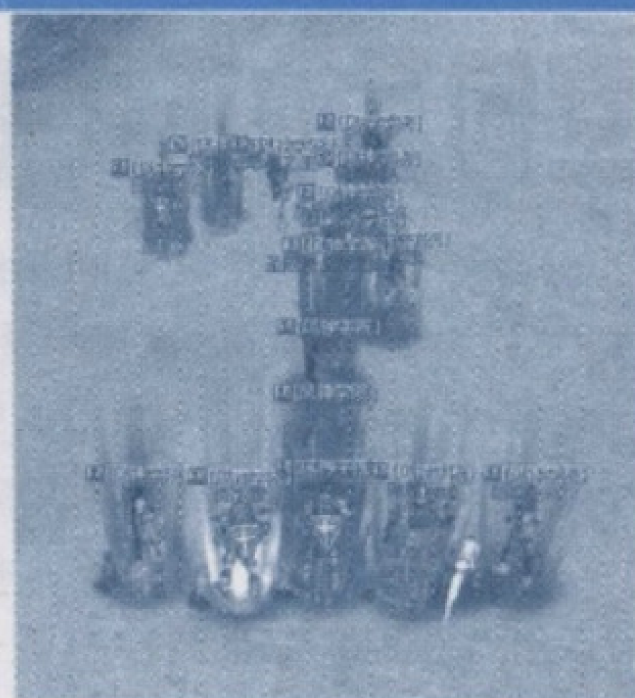
体力强化，将HP的上限以一定比例向上永久提升。



快速攻击，将攻击速度以一定比例向上永久提升。

魔法防护是各职业皆有的新技能，用法相同。

以上是各新技能的官方介绍，在新版本中实际应用起来如何呢？先从新技能的画面效果来看，弓手新技能画面效果更加华丽，致命一击打中目标后，产生蓝紫色霹雳火花的光团，慧星箭则在目标上方产生亮色光团，然后像下雨一样将蓝紫色火焰降落在目标范围内，可以说弓手的新技能效果丝毫不逊于魔法效果之绚丽，这一点对于追求游戏画面华丽的玩家来说是值得肯定的。



再谈谈弓手新技能的使用效果。致命一击是单体攻击技能，伤害值有相应的计算公式可计算出，通俗一些讲，把致命一击练到10级时，产生的伤害值在攻击值的3倍左右波动。慧星箭是群体攻击技能，类似于红法的流星雨技能，在持续时间内每0.5秒攻攻击一次，每次攻击值约在噩梦伤害值的1/4左右波动，如果按10级慧星计算，持续时间为10秒，每使用一次可产生20次攻击，那产生的伤害值就很惊人了。快速攻击也是对弓手很实用的新技能，增加攻击的速度就是变相提高单位时间内的攻击值。魔法防护和体力强化就更不用说了，一个提高魔法防御，一个提高血值，对于PK和打BOSS是很实用的新技能。

在现有版本中，弓手是个备受争议的职业，打BOSS一流，练级普通，PK却是5种职业中最弱的，因此不被注重PK的玩家所重视，但这一局面在新版本中得到了改善。

新技能一共5种，需要50点SC，而就算玩家练满级到160级也只能拥有36点SC，不可能将所有技能都学习到，何况目前实际上没有等级这么高的弓手，大部分高级弓手都在110～130级，也就是最多可学习3种技能。学满两种技能后，如何合理分配SC点就需要慎重考虑。

目前，从大部分参与过测试弓手新技能的玩家反馈来看，分配SC点有两种类型：攻防兼备型和纯防御型。前者选择新技能是致命一击→魔法防护→快速攻击（体力强化），后者为魔法防护→快速攻击（体力强化）。攻防兼备型先增加攻击技能，然后再学防御BOSS魔法攻击的魔法防护，剩余的SC点数再根据自己的需要是增加攻击速度还是增加体力上限，纯防御型则是舍弃新技能中的主动技能，以增加防御、攻击速度和体力上限为最主要目标，各有侧重点。当然，还有一种类型是为等级不太高的弓手准备的，那就是去掉魔法防护，直接选择快速攻击→体力强化。

应该说，弓手的5种新技能各有优缺点，难以取舍。致命一击的攻击极高，可与蓝法的霜之新星一较高低，但由于有较长的间隔时间，所以不受部分玩家欢迎；慧星箭是弓手唯一的群攻技能，用于练级不错，但由于消耗大量的魔法值，而且相对而言不如魔法防护和致命一击对于打宝和PK更有效，所以许多弓手在等级不够的情况下也不喜欢选择；体力强化、快速攻击和魔法防护前面讲过，也都是练级打宝的极好技能，所以如何选择将有限的SC点分配给新技能，就要看玩家自己的需求。

总体来说，新版本中弓手新技能增强了弓手的威力，将弓手在各职业中的综合能力排名大大提前，所以极其值得期待。

广 告 索 引



神甲奇兵2转进阶心得

奇幻与科学的融合，法术与机器的组合，乍一看似乎不可思议，但由琦乐代理的《神甲奇兵M2》却将这一切奇妙地结合在了一起。精细的3D背景加上3DQ版可爱造型的人物，构成了具有中国风格的游戏场景。游戏中的每个玩家都可在习武者、求仙者、学徒这3个基本职业中衍生出其他更为高级的职业。那么，就来介绍一下不同属性职业的2转至3转的进阶心得吧。

每个玩家刚出生时，都会诞生在M2的新手区，那时你还没有任何职业，所以算是平民。玩家可选择在新手区接受游戏培训（强烈建议），也可直接进入各个国家开始冒险。

由于组队的关系，练到10级基本上不用费很长时间，然后接受机甲打斗方式的培训，就可前往自己向往的国家了。如果想转为习武者，请前往魏国，想成为求仙者则前往韩国，要成为学徒则去赵国。在这里，魏国是人气最旺盛的国家，而韩国和赵国则人丁稀少！那么，就来说一下人气旺盛的习武者2转的历程心得。

当玩家练到10级以后，就可去魏国的武技馆找NPC转职成为最初的职业。在转为2转职业前，玩家可要对自己所选择的职业做好加点方案。若想转成近身攻击为主的武兵，就要注意力量的修炼；想转成远距离攻击为主的弓手，则需要侧重灵巧方面的修炼；而想转为身手敏捷的浪人，则要在敏捷上下功夫。

2转需要30级才能实现，在这之前，提升等级是最重要的。10到20级时，建议在城周边打打怪。到了20级以上，就换一身20级的装备前往韩国的观星塔吧！在观星塔你可一直练到30级转职！

2转可不像1转和NPC说句话就能转的，玩家必须完成一定的任务。那么就附上不同职业转职的任务吧！

任务2 转浪人转职任务



条件 等级30级以上且职业为习武者

报酬 转职成浪人

任务流程

NPC动作获得任务道具

介子契

（华南湾中央破屋前）与之说话便给玩家3封战书（给章起的战书、给荀砾的战书、给郑尹的战书），并依序给这3个人。

章起

（洛阳城将军府一楼会议厅内）与之说话会要玩家打轩辕坟迹（擎羊窟也有）的轩辕神甲兵，以取得1个轩辕机件来交换章起的回答，收走给章起的战书和章起的回答。

荀砾

（虎牢关关内）与之说话会给玩家打海盗的神甲兵，取得雷震大洋藏宝图来交换荀砾的回答，收走给荀砾的战书和荀砾的回答。

郑尹

（洛阳城将军府一楼会议厅内）与之说话会给玩家郑尹的回绝信，收走给郑尹的战书和郑尹的回绝信。

任务2 转弓兵转职务



条件 等级30级以上且职业为习武者

报酬 转职成弓兵

任务流程

NPC动作获得任务道具

孤偃

（猎户地东南方的屋舍）与之说话会先要求玩家打10个小鸡蛋，他才给猎人孤偃的手信，要玩家去找卖菜大嫂。

卖菜大嫂

（大梁城飞来鼎旁边）与之说话会给玩家给郑涵的信与给刘铨的信，要玩家去找这两个人要处方，并拿走猎人孤偃的手信、给郑涵的信和给刘铨的信。

郑涵

（宜阳城武器店前）与之说话会要玩家打洛魂谷或是丰河口的青火灵，或是打强盗行咒兵，以取得10个玄铁矿石，郑涵才肯把郑涵的香料与处方交给玩家。

刘铨

（赵口湾破军港东南方的港口处）与之说话会要玩家打赵国南部的牛形神甲兵拿金属牛角，完成后拿走给刘铨的信，取得刘铨的香料与处方。

卖菜大嫂

（大梁城飞来鼎旁边）与之说话会要求玩家拿1000元来买她的处方，付了1000元便得到“卖菜嫂香料与处方”。

任务2 转武兵转职任务



条件 等级30级以上且职业为习武者，不是魏国人者需要具备魏军军补令

报酬 获武兵转职、姜氏三十六路剑法

任务流程

NPC 动作 获得任务道具

姜水儿

（神农里近东边传点）与之说话会给3封信（姜水儿给燕云飞的信、姜水儿给亚弛的信、姜水儿给程熙莹的信），若不是魏国人还要先找刘贯（位神农里北边）解任务拿“魏军军补令”。

燕云飞

（宜城关城门底下）与之说话会要玩家打铁羽鹰拿3根“铁羽毛”给他，铁羽鹰多分布在天造桥附近，最好是30~35级组队打，完成后燕云飞拿走姜水儿给燕云飞的信，得到一本《飞燕剑谱》。

亚弛

（洛森南口的关卡，站在卫哨中）与之说话会要玩家打强盗的神甲兵拿5面强盗行令旗，强盗的神甲兵在洛森。完成后亚弛拿走姜水儿给亚弛的信，得到一本《开明剑谱》。

程熙莹

（洛阳城将军府的二楼房间内）与之说话会要玩家打牛状的神甲兵拿邪神像，牛状神甲兵在赵国南方就可找到。完成后程熙莹拿走姜水儿给程熙莹的信，取得《落花剑谱》。



HILIPS
VANSOFT
AEC
奥美电子
荣誉出品



星梦奇缘
LightFrame™
数字显亮





開天
LATEINOS

超游戏思维

■本刊记者 Littlewing

“谁能阻止我们找到宝藏？”一支干劲十足的冒险队正在幽深的地下城中蹑足潜踪地前行，年轻的精灵游侠时刻保持着警觉，手中的弓箭将完成对敌人的第一击。走在他后面的是矮人战士，如果敌人出现，他会毫不犹豫地来一个典型的矮人式怒吼冲锋。盗贼在洞穴钟乳石的阴影下无声地潜行，他总能找到一种方式加入战斗，从敌人的背后给他致命一击，或者从空中跃下用钉头锤敲碎敌人的脑壳。年轻的法师脸上带着骄傲的笑容，对于他的年龄来说，他掌握的魔法确实足以傲视群雄。零星出现的狗头人根本无法阻止他们前进的脚步，难缠的牛头人也只是耽误了他们几分钟时间而已。冒险队伍的每个人脸上都挂着自信满满的笑容——然而，他们这次遇到的是龙。在他们的冒险生涯中，曾去过许多宏伟华丽的地方，却没有一个能与龙穴相比。黄金与珠宝组成的小山起伏于广阔的房间内，就像一艘巨船在海面上行驶时激起的层层波浪，这里的宝物多到可以填满100个富有国王的仓库。而盘踞在他们之上的红龙的美丽，要比这些珠宝辉煌上千倍。“既然神让我们来到了这里，那么我们一定能战胜这条龙，同伴们，列队！”无法抑制的兴奋让冒险者拿起他们精良的装备，准备好每一个要使用的魔法——就好像他们对付洞穴中的其他怪物一样。然而当巨龙的吸气将他们吹得脚步踉跄时，回头似乎已来不及了。随之而起的火焰将房间内的空气燃烧殆尽，龙焰以排山倒海之势吞噬了整个洞穴，喷吐结束之后，只剩下融化的岩石从天花板滴下来，巨龙闭上眼睛，开始等待上天为他安排的下一拨愚蠢的冒险者……





“怎么能这样！我的操作完美无瑕，我的战术运用得当，怎么会输？”电脑前的玩家愤怒了“这条龙应该有个致命弱点，或者这时候应该出现个救世主来帮我们击败它啊。既然游戏设计者让我们在低等级时遇到这条龙，那就一定有办法让我们通过的。”在纷繁复杂的现实生活中，并不是你所面对的所有问题都能解决，在具有完备世界观的龙与地下城世界中，龙也不是一个低等级团队所能战胜的——这就是世界的法则，即使在游戏世界中，你也必须遵守这里的法则。玩家超越了游戏本身而对现实产生联想的思维，我们就把它称作“超游戏思维”。

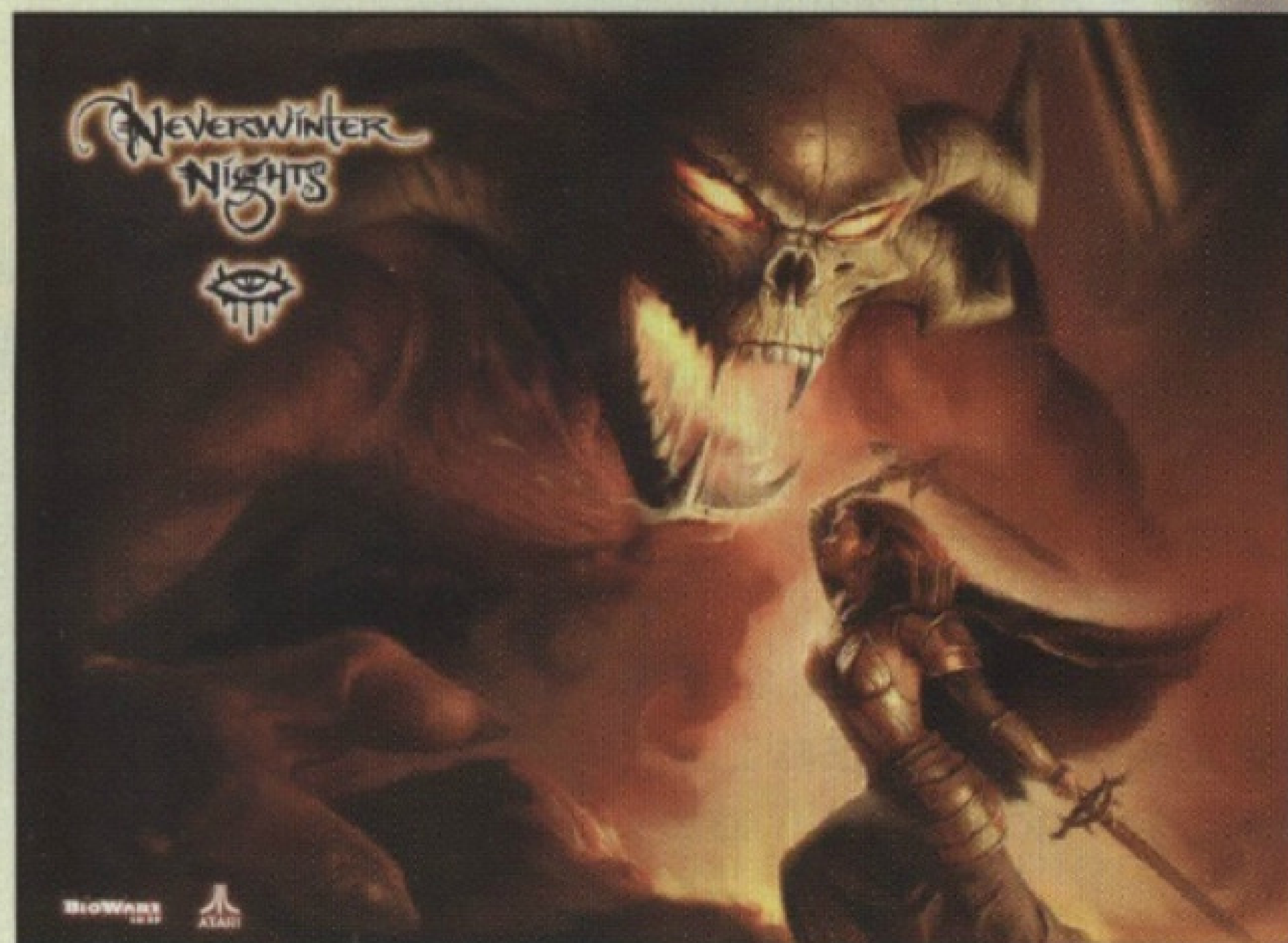


一、第三者

"超游戏思维"是什么？文章开头提到的例子中，玩家屏弃游戏的带入感，完全站在第三者的角度来看待游戏，就是一种"超游戏思维"。在一些经典的欧美游戏中，开发者会尽量让游戏显得真实。玩家接受了一个任务，就一定能完成么？在《博德之门》中，玩家要选择自己在游戏里扮演善良或邪恶的角色，但无论你选择哪一种，甚至是这两种之外的绝对中立，你也无法完成游戏中的每一个任务，得到游戏中的每一件道具。这才是真实的世界，设计者希望告诉玩家，既然你来到了游戏中，你就是游戏世界的一员，你要遵守这个游戏的规则。你不能和游戏中的神抗衡，遇到打不过的敌人就要逃跑，没有一定能完成的任务，一切和生活一样真实。开发者把答案留给玩家去寻找，何去何从，只有玩家自己知道。BioWare公司的创始人之一Ray Muzyka曾讲述过他对游戏设计的看法："游戏是为玩家而做的，如果我想用游戏讲述一个故事或让一些事物按照某种方法发展，这确实不错，但这一定要有趣味性并且尽量易于被玩家控制，但一定不要让玩家觉得在被牵着鼻子走。"然而，过多的单线式剧情可能使玩家对国产游戏愈发没有信心。无论是贵为经典的《仙剑奇侠传》系列，还是那些名不见经传的武侠RPG，他们无时无刻不在重复着同样一个故事，玩家进入游戏之后他的命运就已注定，他要按照设计者所给出的目标努力下去，虽然他未必知道自己这样做为了什么。一切都有人替他安排好，哪一场战斗一定要输，哪一场战斗一定会赢，哪一场战斗必须要打，或许这每一样玩家都曾喜欢过，但在游戏中玩家就如同被设计者溺爱过度的独生子，早已丧失了去关注和发掘游戏新奇、怪异的地方的动力。在这款游戏中，玩家可练级、可杀怪、可搞三角恋结婚生子甚至过一把当皇帝的瘾——但他们无法做回自己。如果一款游戏无法给予玩家真正的参与感，而只是让他们感受到幕后的指挥者，自己则只是按照导演的话背台词的演员而已，那么，他们会产生这种被动的超游戏思维也就不足为怪了。

我曾作为城主参与过一场"龙与地下城"（D&D:Dungeons and Dragons）的游戏，这是一种在纸上进行的基于玩家自己想象的角色扮演游戏，里面的故事大多发生在类似《魔戒》或《龙枪编年史》这样的世界里。在这款游戏中，没有通常意义上的胜利，它更像一本交互式的奇幻小说，参与者每个人都要选择一个角色，而所谓城主则负责创作和带领整个冒险过程。参与这款游戏的玩家他们具有和所有游戏玩家一样的好奇心和贪婪，希望获得游戏中所有的宝物，让每一个任务都圆满完成。这款游戏可无限制地进行下去。我们玩了很长时间，足有几个月，然而，玩家们最终要面对一个选择。由于他们的执著，他们过早遭遇了游戏中最强大的角色，如果他们战胜他，将获得掌控世界的强大魔法。他们决定与敌人作战，因为他们无法抵御把世界握在手中的诱惑，也相信作为他们的朋友，即使他们失败了，我这个城主也会给他们再来一次的机会。

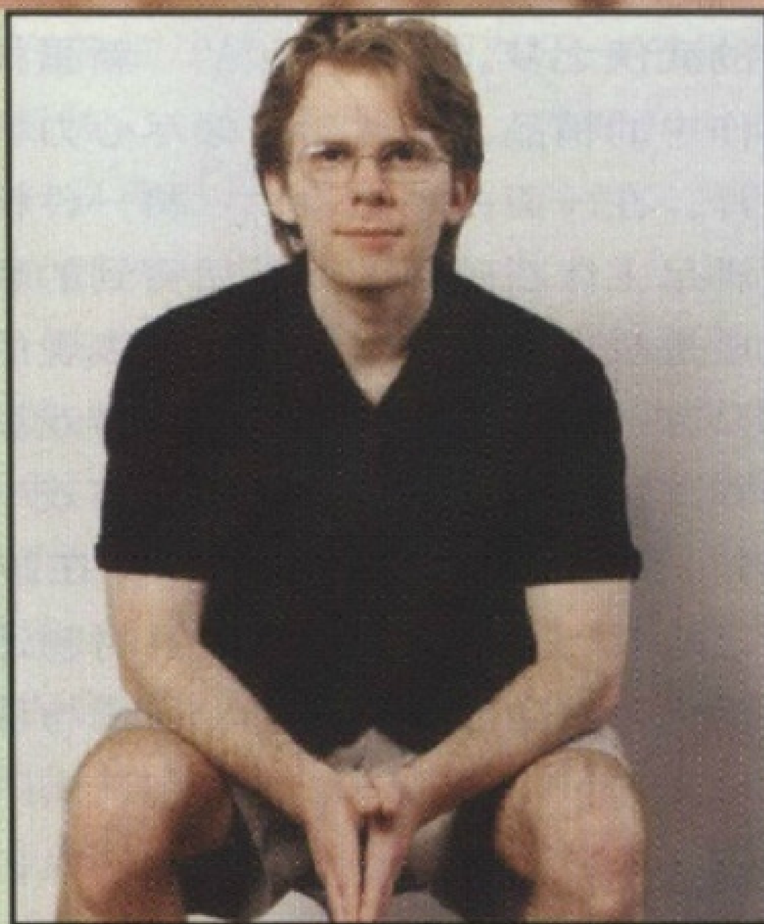
他们失败了。



所有的玩家都在这场毫无胜算的战斗中牺牲，死一般的寂静笼罩在我们围坐的小屋中。所有人都不希望看到这个伴随我们无数个周末的游戏就这样结束，他们甚至冲动地抓住我的手"就这样结束了？""你是城主，我们可以再来一次的，不是么？""既然你让我们遇到他，我们为什么不能战胜他？"我合上规则手册，"我从没有说你们遇到的所有事情都能解决，这是你们自己的选择。对不起，游戏结束了。"或许这有些残酷，但我相信那些玩家永远也不会忘记这难以弥补的遗憾，或许这会让他们对这款游戏失去兴趣，但当他们重新拾起游戏时，他们会更重视自己的角色，更加投入地去体会游戏世界的喜怒哀乐。这，就是我想要的游戏。在这里，超游戏思维会在某种程度上扼杀游戏的乐趣，然而，是否所有玩家在游戏中脱离游戏的思维方式都会给游戏带来负面的影响呢？

二、创造

1992年，一个划时代的游戏出现了，那就是《德军总部3D》（Wolfenstein3D），它前所未有的图像技术和紧张刺激的游戏过程得益于两位id的创始人约翰·卡马克和约翰·罗梅洛的才华横溢。《德军总部3D》成了一种地下文化现象，玩家们完全融入了这个虚拟世界，甚至《计算机游戏世界》（Computer Gaming World）这样的老牌杂志都加入呐喊"首次在技术上能让玩家感觉到身临其境的危险，展示了虚拟交互式娱乐的美好未来。"然而，《德军总部3D》的意义还不止这些。它还激发出了玩家的创造力，他们对游戏进行修改，制作出全新的Mods，3个玩家基于原版的《德军总部3D》制作出了《蓝精灵总部》（Castle Smurfenstein）——里面的纳粹变成了蓝精灵。兴奋的卡马克和罗梅洛完全没有考虑到什么版权问题，对于一个游戏设计者来说，开放的、自由的、充满乐趣的游戏修改就是对他们游戏的最大肯定和帮助。


id的总设计师约翰·卡马克



德军总部3D

我们并不是说好的游戏就一定可以让玩家自由修改，但是，如果玩家能通过一款游戏展示出自己的创造力和想象力，那么，这款游戏一定是非常优秀的。《魔兽争霸III》就是个最典型的例子。也许《魔兽争霸III》复杂的战术和高难度的操作让你望而生畏，但充满豪快杀戮的3C地图会让任何一个对游戏感点兴趣的玩家沉醉其中，那种无需管什么建设发展，单纯的割草一样放倒整片敌人的畅快感确实具有某种《魔兽争霸III》本身都未曾展现的魅力。而充斥于网上花样繁多的3C地图则完全是出自玩家的手笔，恐怕比尔·罗帕（Bill Ropper，《魔兽争霸III》的总设计师）也会尝试去玩一玩这个让无数中国玩家沉醉的《魔兽争霸III》3C版吧。这正是因为《魔兽争霸III》提供了功能强大的难以想象的地图编辑器，才给了玩家近乎无限的发展空间。如果说Hero PK、RPG这类地图你尚能想象的话，那么利用《魔兽争霸III》地图编辑器做出的类似《VR战警》的射击游戏和类似《轩辕剑》45度角战斗的完全回合制RPG足以令你瞠目结舌了。如果你留心，就会发现那些大牌的欧美游戏很多都提供了战役或地图的编辑器，来供玩家发挥他们的想象力。比如《魔兽争霸III》、《无冬之夜》或



是《半条命》，越是出色的游戏，就越有余地去进行创造。穷游戏设计者一人之力，游戏的世界终归有限，只有内心对游戏充满憧憬和期待的玩家，才是让游戏焕发出真正生命力的源泉，这也是一款游戏能经久不衰的最佳方式。

在这里，玩家的另一种超游戏思维能实现，那就是创造——以游戏为工具，创造世界，或者进行艺术创作。它已超脱了游戏自身定义的范畴，而任由玩家海阔天空，在游戏开发者勾勒的蓝图中肆意涂鸦。把游戏作为一种工具，让玩家去创造属于自己的游戏，充分发挥他们“创造者”的超游戏思维方式，来满足他们各种各样的需要，这也许是国内游戏开发者从未尝试过的。其实，并非国产游戏就不能提供给玩家想象的空间，相反，以中国文化为背景的游戏，更能让中国玩家在其中挥洒自己的武侠之梦。在前一段的“新蛋杯”游戏视频大赛中夺冠的视频片断《真·密杀录》堪称用游戏为背景进行的艺术创作中的精品，无数玩家倾尽心力将自己在《流星蝴蝶剑》中的片断剪接起来，形成了一段充满浓郁古龙风格的武侠短片。在一面白墙上涂鸦，将一件精美的艺术品化为灰烬，或者像杜尚那样给蒙娜丽莎添上两撇小胡子，这些行为只能满足主体在破坏欲满足后得到的瞬间快感，这种行为不可能受到周围人的赞赏，这并不是创作，无论你用幽默、狂放或是叛逆的手法，最终你要表现的，应该是超越游戏的思想。无论多么优秀的游戏，它所包含的乐趣终归是有限的，只有一款能激发起玩家“超游戏思维”的游戏才能让“乐趣”打破程序语言所设置的壁垒，让这种游戏乐趣与真实世界真正互动。比如玩家利用游戏中提供的“数码相机”功能将来自制作人、游戏者、观众3个不同方向的“超游戏思维”紧密地结合在了一起，你在游戏世界中完成的一切艺术创作都可设置成照片传送到网上供人欣赏，收获观众对自己的肯定。这些利用游戏素材制造出的快乐因子，它们已完全脱离了游戏所能提供的“爆头”、“分尸”、“一击必杀”等狭隘的表现乐趣，而是与现实紧紧地结合在了一起。你可通过游戏看到现实的影子，看到创作者对现实的影射与讽刺。“超游戏思维”制造出的快乐也是超越游戏本身的，它属于每一个需要快乐的玩家。如果你是一个游戏开发者，那么，给玩家一个创造的机会，你会发现，即使是你所亲手构建的游戏世界，也有你没有发现的地方。

三、商人



像这样的虚拟装备交易网站已经越来越多

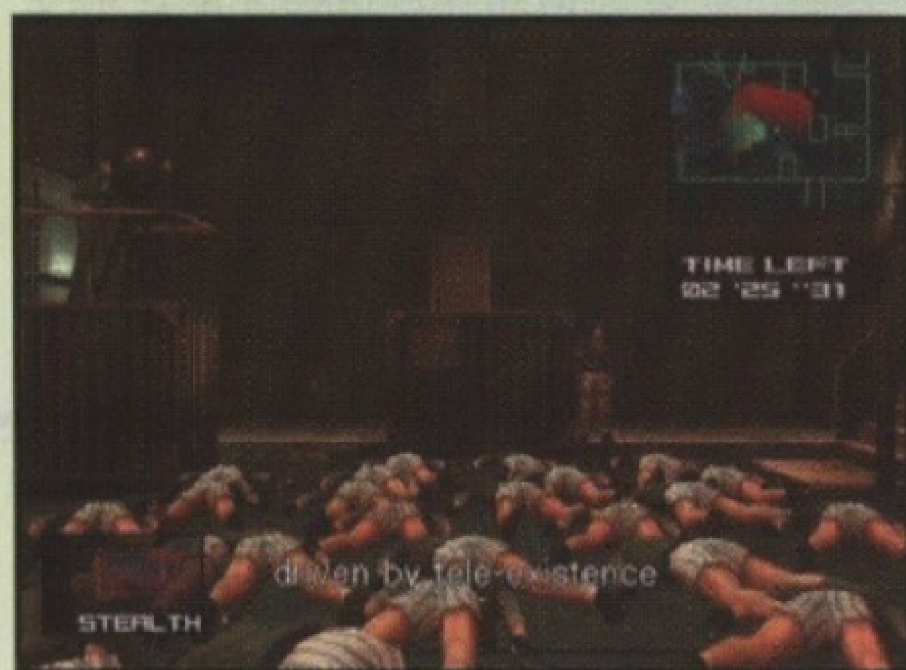
许多人选择游戏也许就是为了逃避现实生活中赤裸裸的金钱和利益关系，没错，这曾是现实世界和游戏世界的唯一区别，然而现在这个区别也在铜臭味愈发浓重的网络游戏中逐渐被人漠视。当玩家发现那些蜂拥而入的一些垃圾中不光有衣不遮体的女性角色和永无休止的打怪升级，还有滚滚而来的金钱时，他们意识到，这或许是在无休止的时间和金钱浪费中寻求回报的最佳方式。虚拟物品，头一次真正登堂入室，相关的法规也在讨论之中。如果说上面的例子还不能让你理解“超游戏思维”是怎样与现实联系起来的话，那么现实的金钱和电脑屏幕上你的人物所穿戴的装备之间的联系可以对这一点作个最佳诠释。而对于这些以在网络游戏中赚钱为目的玩家（也许不能称他们为真正意义上的玩家）来说，游戏早已不是娱乐的方式，而是他们获取利益的手段，甚至谋生的工具。游戏中的装备，在他们眼中，和一摞摞的钞票没什么区别。

据大陆市场第一个电子游戏装备交易平台“我要装备网”的网站副总裁葛昊介绍，虚拟装备交易更能体现电子商务的优越。网站投资人之一龙威说“游戏虚拟产品交易不可能等到现行法律法规完全成熟后才去实践，那样会严重滞后于市场发展。市场中有足够的玩家期待这样的交易平台，我们就会去投资。”确实，网络游戏时代的玩家早已没有当初单机时代那样纯粹，让他们进入网络游戏的，有各种各样的非游戏原因，而赚钱则是其中最重要的原因之一。在各大网络游戏的官方主页上，你都能找到这些玩家洋洋洒洒数千言的“生意经”，告诉你如何在游戏中赚钱，一位专门倒卖《传奇》装备的玩家告诉记者：“我的同行有的月收入超过5000，完全可与白领媲美。当然，也有那些炒卖装备赔上了钱和时间的。这一行的市场就是一盘散沙，谁更会投机，谁就能赚钱。”

对于游戏开发者来说，让自己的游戏中的装备具有现实中的价格，确实能在短期内吸引玩家加入，但玩家过分执著于交易而忽略了游戏本身的乐趣——或者说，对玩家而言来自游戏的收获大部分来自于交易，对游戏的生命力而言到底是好事还是坏事？这样的“超游戏思维”意味着什么？

四、恶搞

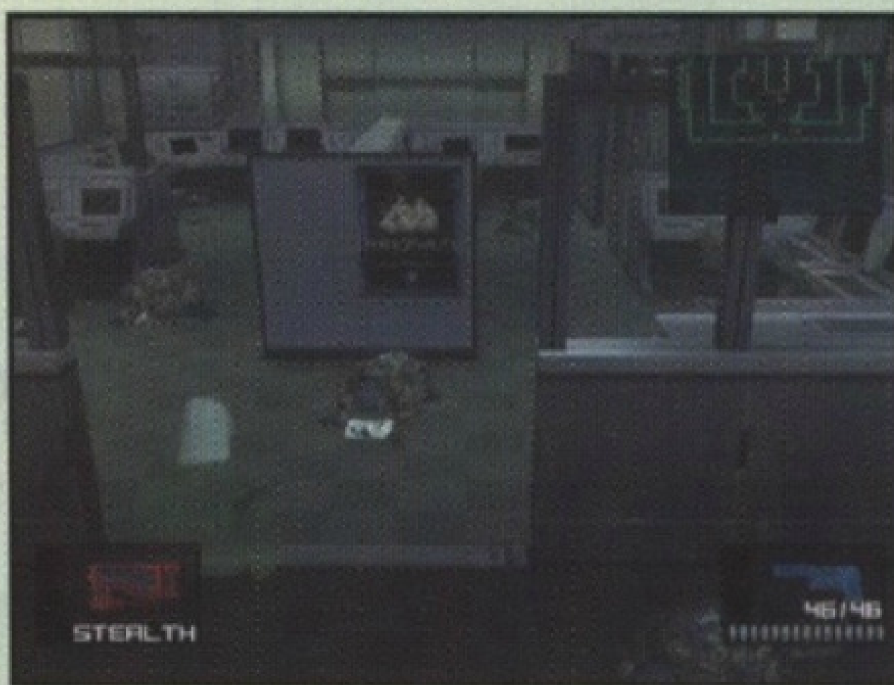

Snake在做“针灸”



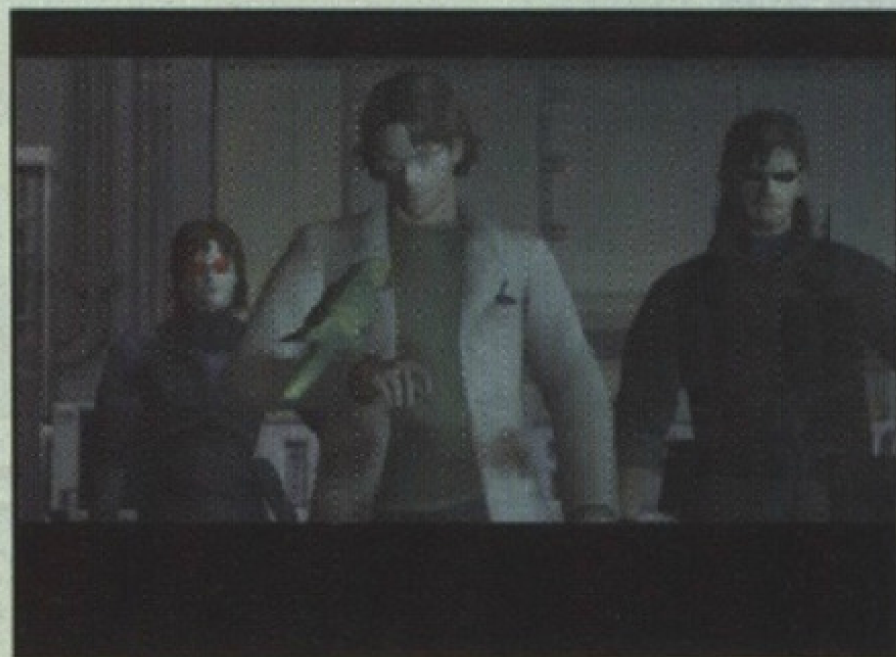
只穿着底裤的美国大兵

对于玩家，具有“超游戏思维”会令他们对游戏有着别样的理解，而对于一个具有“超游戏思维”的开发者而言，他所开发的游戏也同样显得与众不同——小岛秀夫就是这样一个“超游戏思维”的天才。《合金装备2》是一款伟大的游戏，同样毫无疑问的是，这也是一款伟大的半成品。过分注重电影化表现手段而严重割裂了互动与被动的关系（结尾两个小时的内容中，只包含不到10分钟的实际操作时间，可算是最杰出的典型），生搬硬套的剧情更是让《合金装备》系列的招牌特色之一化为乌有（尽管游戏中花上了1小时左右的对白来为剧情上的不思进取自圆其说）。看似的致命伤最终没有丝毫影响到游戏的表现乐趣，这是因为它的制作人小岛秀夫是一个拥有“超游戏思维”的创造者，正是他用“超游戏思维”来让苍白的剧情架构下蕴藏着丰富多彩的游戏乐趣——对于游戏玩家而言，“乐趣”毕竟是最能打动他们内心的东西，其余的都是可替代品。然而，这些乐趣多来自制作者的“超游戏思维”。

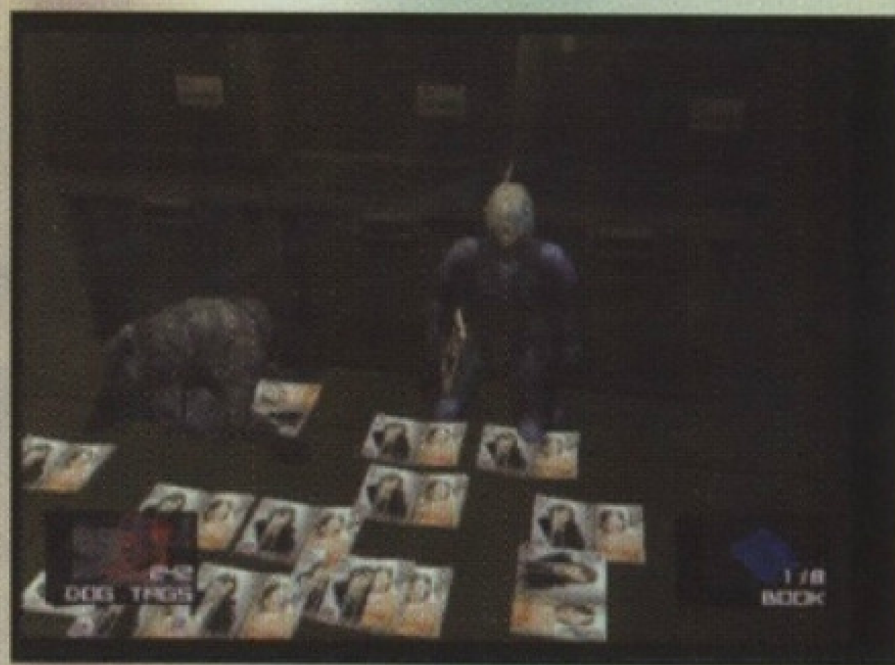
制作者在游戏中放置的那些直观的“超游戏思维创作”的存在是不以玩家注意力方向的改变而转移的。行动猥琐的小兵、在Hold1中穿着内裤收听司令官演讲的陆战队员、可防弹的鹦鹉、会空翻的总统、被海鸥啄脑袋的Fatman都是恶搞创作下的产物，这些细节全部列出来可超过100条。拥有如此之多恶趣味的《合金装备2》之所以不会给玩家一种“不正经”的感觉，是因为这些细节只有一少部分是可不费吹灰之力欣赏到的——当你带着“通关”的目的进行游戏时，你一次只能领略游戏中不到1/10的恶搞，剩下大量搞笑细节的出现必须满足一定的条件，也只有玩家怀着与小岛一样的“恶趣味心理”去进行游戏时才有机会发现它们：完成一次游戏后，可看到船舱中的美国大兵们人人只穿着一条底裤；来回拨弄投影仪之后，杰克逊长官的演讲被成人电影代替；用定向麦克风对着鹦鹉提问“You must be Ames”可让鹦鹉学会这句话；游戏中的两个主角会都戴上墨镜；在人质房对着美国国旗使用定向麦克风听到的居然是“厕所男”强尼·佐佐木在抱怨如厕时没有带卫生纸；在食堂不停敲打储藏室会找来史逖尔曼的臭骂；藏身女厕所会被女友Rose鄙视……想看到这些“不正常”的画面，就不能用“正常”的手段、带着“正常”



是什么杂志让他们这么投入……



的心理进行游戏，小岛为这款游戏设置了无数的恶搞陷阱，这部分乐趣已远远超出了Gameplay的定义，但它们确实可为我们带来快乐。在小岛所定义的游戏规则中，只有带着“超游戏思维”进行游戏的人才有体验《合金装备2》的全部乐趣的权利。为了这些“超游戏思维”创造下的快乐，我们可一遍又一遍地开始游戏，寻找场景的每一个可疑之处，用相机道具将全部恶趣味内容记录下来。狗牌搜集大大延长了游戏本身并不长的流程，而搞笑细节搜集又充实了玩家的游戏体验，请别怀疑你自己的动机，那无非是我们人性中追求快乐的基因在游戏这样一休闲方式中也同样起作用的结果。“超游戏思维”让MGS2的流程变得富有弹性，我们不再过分在意Ray、Fatman、Vamp、鹞式战机是不是前作中Rax、Ocelot、Grey Fox与直升机的翻版，重要的是每一种玩法都会让游戏产生截然不同的乐趣。


“没关系，先看后买”

值得一提的是00号狗牌的搜集方法：在玩家花费大量的精力搜集完99块狗牌、只差最后1块时，毫无疑问，那块传说中的00号狗牌就在Snake的身上，如果你想得到它完成期盼已久的完美破关，你就不得不面对这样一个难题——如何从Snake身上得到它呢？当你开始思考这个问题时，你就在不知不觉中跌入了小岛秀夫的“超游戏思维”陷阱，为了这块狗牌，Snake在Fans心目中的伟大形象被一个个恶毒的整蛊念头淹没——“究竟如何恶搞Snake才能让他交出狗牌呢？”杀死他会导致游戏结束，Snake也不可像普通小兵那样被Freeze，使用M9会导致Snake的还击，既然游戏将那块狗牌放在他身上就肯定有办法来取得它。下面你所要做的就是将能想到的办法付诸实施，用M9、M4、眩晕手雷、地雷、电子干扰弹、C4、RGB、遥控飞弹、狙击枪、色情杂志来一次又一次地在Snake身上进行“活体实验”，看着这位传说中的佣兵被十八般兵器追杀得鸡飞狗跳，最终当你找到用电剑将其击昏这样一种方法后，你才发现——那块“终极狗牌”就是小岛秀夫对你通过超游戏思维测试的最大奖赏。

我所提到的这种玩家在游戏中把游戏和现实联系起来的“超游戏思维”有很多种：现实之所以真实，是因为它具备无限种可能，所以就有钻牛角尖的人。而游戏是虚幻的，只存在满足脚本的条件，而不存在纯粹的因果关系。而在游戏环境中钻牛角尖这种心理大多发自玩者对游戏的热爱与珍惜，无论他对游戏本身或是玩家产生什么样的影响，它都是玩家沉浸其中的结果，是游戏本身的影响力所在。一个仅仅着眼于游戏本身的设计师，充其量也只能算是个制作游戏的工匠，而考虑到玩家面对游戏所能展现出的种种超越游戏，或者说对游戏产生的联想，站在玩家的立场设身处地地体验他们的种种“超游戏思维”，才能创造出与众不同的游戏。

我无法给“超游戏思维”一个准确的定义，但对于游戏开发者和玩家来说，“超游戏思维”让游戏并不仅仅是游戏。P

GameSpot

2004年5月9日

上个月我去日本度假，回来后我觉得还没适应好晕机状态，很显然我的手眼协调远没有达到《忍者龙剑传》的水平。于是我打开电视，放进《诺拉斯英雄传》，准备来点老式的砍砍杀杀，但是，我的PS2却不肯合作。不管我弹出、插入光盘多少次，画面上总是显示着那张小小的金色光盘，拒绝我进入游戏。最终我放弃了，但第二天情况依然没有好转。我朝机器里吹压缩空气，清理光头，捶胸顿足，把邻居给吓来，没有一样管用。3年的尽心服务，我的PS2终于挂点了。这台机器的死亡真是不合时宜，搁平常，我会一咬牙去买台新的来。但那时PS2价格据说要跌，而官方又没有正式消息，Xbox正以149美元的价位浮出水面。许多评论家都据此认为索尼也会采取同样的降价策略，而一些人则说我们可能会在E3上看到149美元甚至129美元的PS2。省个30块50块的确实好，但我还有好多PS2游戏急等着玩：《鬼武者3》、《侍2》……没了那台黑色的小玩意，我的A/V线该有多孤独，而我那些对PS2狂热的朋友会指控我意图引发主机大战的。所以问题是："我的游戏机翘了辫子，我是该等降价，还是立刻购买新欢？"



Gamasutra

2004年5月9日

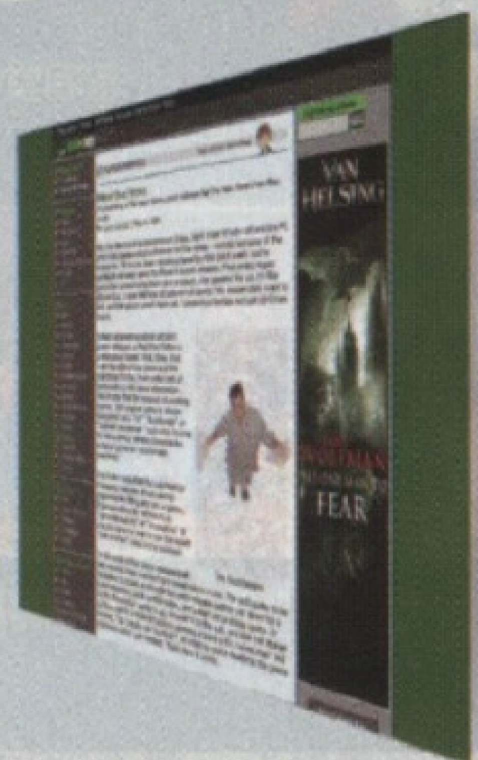
什么样的游戏在使用陌生引擎的情况下，只要4天就能制作完成？在独立游戏坊成立的第3个年头里，它已凭借为二十四个游戏设计师提供底层技术，以及在短时间内制作出游戏而名声鹊起。当整个游戏开发过程被压缩到只有一周的时间时，实验法才是王道，产品价值将为周期作出牺牲。2002年时，独立游戏坊以只用100，000像素制作一款游戏的难题考问14个游戏程序员，并造成了一次愉快的混乱。第2届独立游戏坊使用扎克·辛普森的暗影花园引擎，用视频投影仪作显示，网络摄像头作输入，以人的影子作为游戏界面，让17个激动的设计师手舞足蹈，扭打在一起，好令自己的影子得以胜出。而今年的独立游戏坊，24个程序员试图在黑暗中寻求物理游戏性的存在可能。使用2D物理引擎骨架，在一个周末的时间内，参与者找到的不仅是创新的思想，还有同志情谊、挫败的懊丧、洞察力的差异。



GameSpy

2004年5月9日

啊，电子娱乐大展。下周就是每年例行的电脑和电子游戏周，假如你一直在浏览GameSpy的话就会发现，媒体报道已开始泄洪了。对我们这样的游戏者而言，这就好像给一个3岁的小孩看成吨的糖果照片——我们绝望地想去舔，但东西却都是假的。产品新闻最有意思的一个地方就是，你可以某种格式来预知他们要说什么。首先，他们会写上游戏名称和运行平台，然后是透露更多信息的副标题。你将注意到对既存游戏的续作而言，原作往往被形容成"大作"、"难以逾越的障碍"、"广受好评"。只有一次我高兴地发现媒体把某个原作说成是"差强人意"。此外，副标题总会把游戏按类型划归好，然后自相矛盾地赞它"突破以往"、"革命创新"。我要花好几年的时间，才能找到一个写有"又是一个"的副标题。在正文里，你会发现某句引用不知道哪个西装男的话语。西装引用是关键，它让枪稿听上去好像作者真的坐下来作过访谈，小心记录，然后再撰写成文一样。事实上，作者把句子写出来，给西装过目，西装盯着墙壁，在椅子里转来转去，说："我真的这么说吗？"为了截稿日期，作者只好点点头，于是事情就这么成了。



IGN

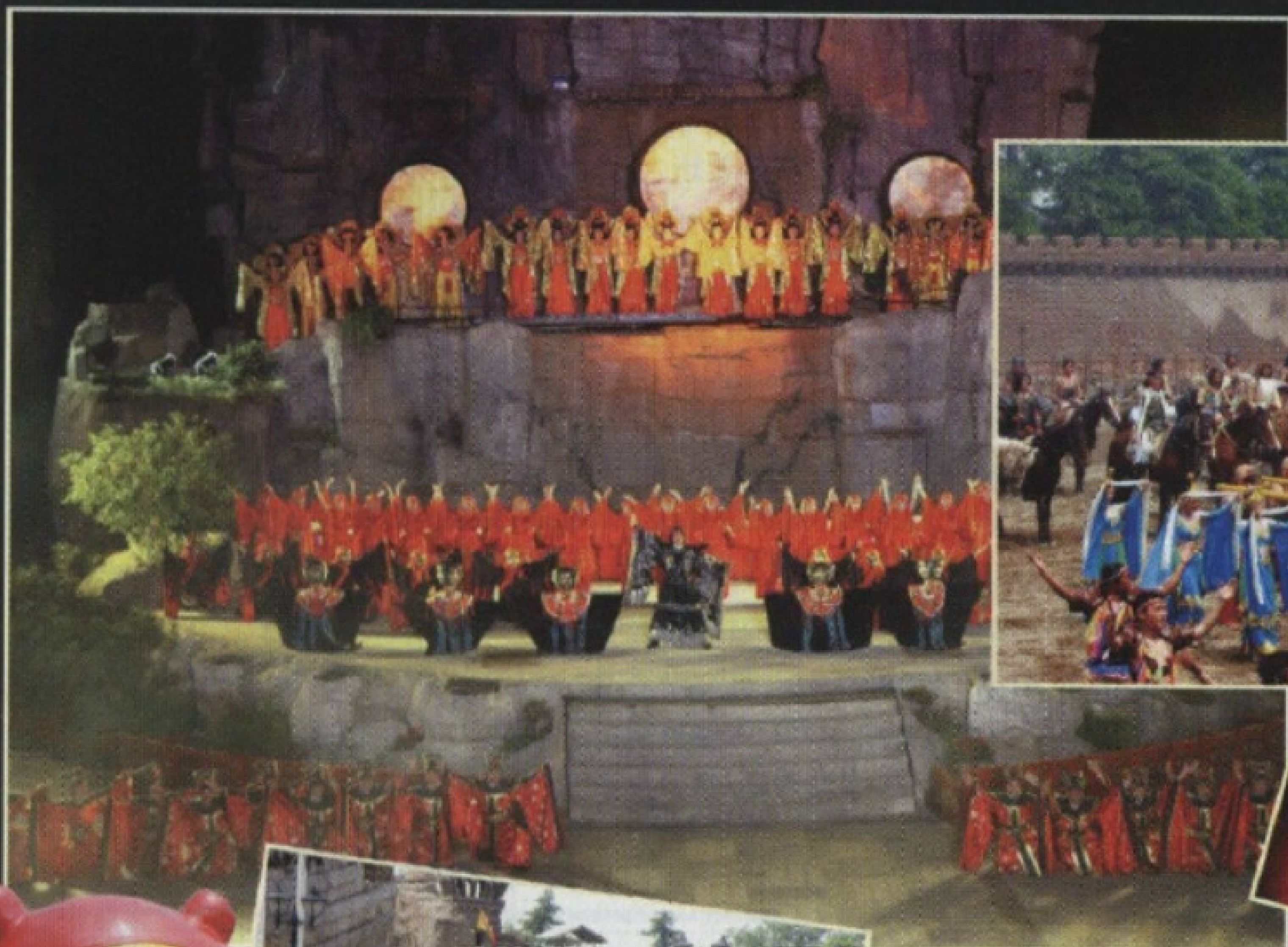
2004年5月9日

在每个月都会推出的电子游戏中，要挑选一款值得把血汗钱花在上面的，无疑是一件非常困难的任务。就算你时刻关注我们的评论版，在长长的评分名单里上下翻阅，可万一有什么遗漏该怎么办呢？与其等年底的最终大评选，你还不如每月关注IGN的游戏周评。我们对过去的一个月中，所有平台中最值得读者关心的游戏进行提炼讲评。尽管我们大多和评论版不谋而合，但要知道IGN的评论基本上都是由一个编辑完成的，而在这个专题中，我们把所有的编辑都揪过来，在某个频道里进行全体投票，通过月佳游戏的评选。还有什么更好的方式，能比这个更集思广益呢？成效如何？很简单，过去一个月内任何符合条件的游戏都会经过一系列的测试，每个编辑在完成评估后递交报告，然后我们则聚在一起决定唯一的一个"赢家"，冠以"IGN月佳游戏的美名"，很直截了当吧？那么，现在就让我们来看看这个月的得胜者……

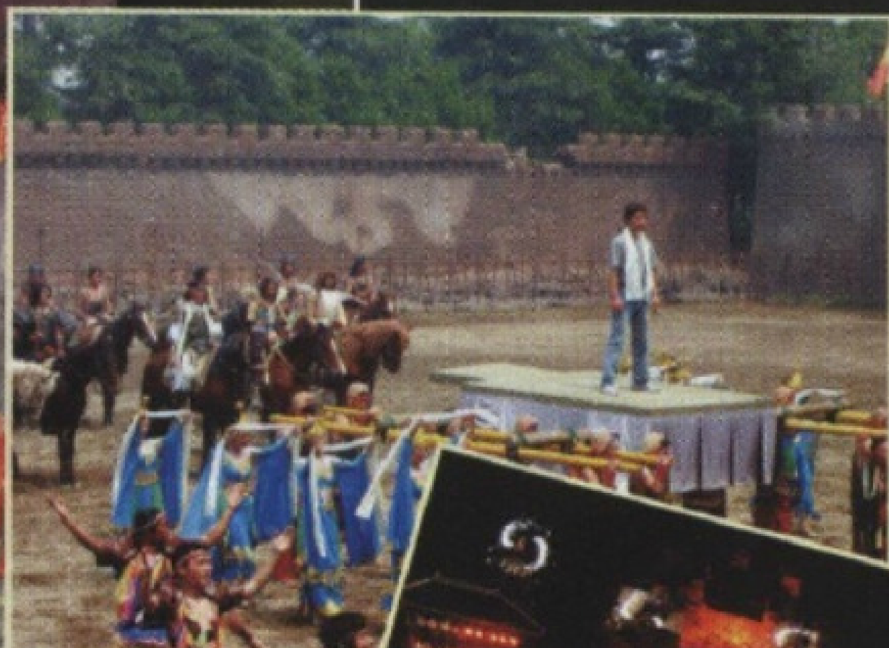


盛大网络杭州上演"游戏嘉年华"

■本刊记者 北四环组（杭州报道）



↑九天十地——"神迹"主题歌舞表演。



←庆祝攻城胜利。图中央男子为"传奇世界"浙江专区钱塘服务器沙城城主潘云毅。



↙"神迹"火把节。



↑"泡泡堂"海战即将开始。



↑"沙城之战"的真实再现。



就在外界传言盛大网络于5月12日在纳斯达克挂牌上市，盛大高层已组织路演团队在新加坡、美国等地为上市做最后冲刺之际，"5.1"黄金周期间，由盛大网络在杭州推出的"游在杭州，论剑西湖"网游嘉年华活动再次将媒体的注意力集中在这家以做"中国迪斯尼"为决心的网络游戏公司上。在杭州宋城和杭州乐园这两个线下主体活动点中，盛大结合乐园场景，以线上网游和线下实体相结合的方式，推出了"夺宝奇兵"、"多踩泡泡"、"神迹火把节"、"泡泡堂海盗大战"、"传奇沙城攻城战"等游乐活动，使游人在娱乐、游玩、赏景中体会到了网络游戏的乐趣。盛大网络此次与旅游企业宋城集团的合作模式，也将为网络游戏运营提供有益的参考，这也是盛大网络向全方位娱乐平台发展的一次全新尝试。

国内新闻

《天翼之链》降临中国

Q版网络游戏《天翼之链》近期正式登陆中国，内测日期定为5月13日。目前在上海的《天翼之链》运营团队，刚刚完成了产品的汉化，现在正在进行调试和Alpha测试。据负责《天翼之链》汉化和测试的工程师表示，《天翼之链》仅在第一章的文字量就高达170万字。为了保证汉化质量，公司采取了反复校对、逐一核实的方法，确保了文字可信、准确、顺畅。而开发商韩国Softmax公司，也对《天翼之链》在中国的前景表示乐观。



广州正联杀入网络游戏市场

广州正联信息科技公司今年4月推出《中国竞技娱乐中心之广东麻将》后，标志着广州正联正式进军网络游戏行业。《中国竞技娱乐中心之广东麻将》以广东麻将规则为卖点，拥有本土化真人语音，提供个性化人物、服装系统，内置PDA聊天工具。日后还将开放万人公会战机制等。广州正联认为中国网络游戏还局限在以年轻玩家为主的小范围市场内。而2004年则有望将其从单一群体玩家朝大众市场过渡。因此，广州正联打算在广州市申办2010年亚运会之际同广东省体育局合作，展开一系列活动以扩大其网络游戏的宣传声势。

著名音乐人陈彤为赛博先锋公司制作游戏背景音乐

赛博先锋自主开发的网络游戏《荣耀》中的所有背景音乐，将由国内著名音乐

《魔兽世界》制作人访华

■本刊记者 古留根尼·我我神

2004年4月26日，应第九城市的邀请，暴雪娱乐负责《魔兽世界》的制作人夏恩·达布利以及游戏运营部经理艾瑞克·阿维拉造访中国，就暴雪的第一款网络游戏《魔兽世界》接受记者的采访。夏恩·达布利曾经担任过《星际争霸——母巢之战》的制作人，同时也是《暗黑破坏神》的本土化负责人和开发负责人。在见面会上，达布利先生对《魔兽世界》进行了简单的介绍，并由艾瑞克·阿维拉做了即时的演示。由于游戏的北美服务器已经进行第二次内测推广，所以在内容上和之前的内测有了很大的不同。首先人物种族确定为八种，分别是联盟的人类、侏儒、矮人和夜精灵，以及部落的兽人、牛头人、亡灵和巨魔。职业方面从之前的四种开放到了八种，为战士、法师、术士、圣骑士、牧师、萨满、盗贼和德鲁依，最后一种职业猎人由于其职业平衡的问题，目前还没有开放。有关汉化方面，除了所有的文字部分都将得到完全的翻译以外，暴雪还拟将游戏的语音对话也汉化。在被问及游戏面向群体以及日后展望等问题时，达布利先生称，《魔兽世界》所面向的群体还是普通玩家，并且将以完全信任的态度支持第九城市在中国的运营工作。



制作人陈彤担纲制作。陈彤曾为《2008申奥宣传片》、电视剧《射雕英雄传》、《笑傲江湖》等影视剧制作音乐，中央电视台1套、3套、9套的台标音乐也出自他的手笔。这次，他用最擅长的world music风格来演绎《荣耀》的音乐。目前游戏中京都区、山海关等场景的音乐已经制作完成，无论是闹市背景音乐中展现的繁华，还是降魔寺的乐曲中的阴森和恐怖，都在world music丰富的音乐元素下表现的淋漓尽致。

网易《大话西游II》选美大赛顺利结束

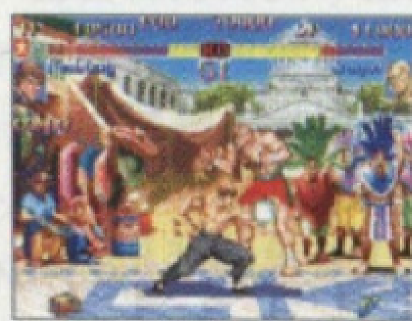
日前，网易公司和"GameSpot中国"在北京DNA数码体验馆共同举办了《大话西游II》"网吧之星形象代言人选拔赛"的总决赛。来自全国各地的10位《大话西游II》玩家MM在这里展开了一场"才艺"的角逐，最后，来自广州的彭叙喜获冠军，来自沈阳的牛静和来自杭州的姜磊分获亚军和季军。



国外新闻

春丽年方15

为了庆祝《街头霸王》诞生15周年，卡普空专门在Xbox上发售了一套名为《街头霸王周年纪念版》的游戏。这也是系列作品中第一款支持网络对战的游戏。该作支持Xbox Live，完全涵盖《超级街头霸王II》和《街头霸王III——三次冲击》的内容。《街头霸王周年纪念版》预计在2004年秋季于北美全面上市。时至今日，《街头霸王》系列的游戏已经在全球售出2 700多万套。



《无尽的任务》没完没了

索尼在线娱乐公布了《无尽的任务——战争凶兆》的消息。这一最新资料片将在今年7月上市，玩家的等级届时能提升到70级，高等级还加入了许多新内容。《战争凶兆》的故事发生在不和大陆上，玩家可以探索南部和西部战场、不和高原以及穆拉麦特血地。此外，游戏还会增加一系列新的职业专属Epic任务，以及Epic武器。《战争凶兆》将是


求伯君粉墨登场。

金山"狂野周末"玩家同城聚会

■本刊记者 生铁

2004年4月24日，金山公司"狂野周末 星光璀璨"——《剑侠情缘网络版》玩家同城会暨攻城版本发布会在北京东方斯卡拉俱乐部举行。在本次会上，金山使出了看家本领——明星攻势。金山公司掌门人求伯君、金山副总裁王峰、游戏音乐第一人罗晓音、高晓松力荐的歌星——攻城大使阿朵等人物都粉墨登场。现场除了明星表演、COSPLAY这类制造气氛的项目外，求伯君还正式向在场的玩家公布了"剑网"新版本的内容。在会上，王峰告诉记者："剑网"目前同时在线人数达到15万人，注册人数超过1000万之多。截止攻城战开放，《剑网》共有32组服务器为玩家提供服务，金山计划在今年架设100组服务器。



第一款利用新的游戏引擎制作的作品，其细节、光影和粒子都得到了加强。"《无尽的任务》开发团队一直在以创新精神满足玩家的各种要求，而在这款最新的资料片里，相信大家都能得到满意的答复。"索尼在线娱乐的市场部兼公关部执行总监迈克尔·拉斯腾伯格说，"玩家等级上限的提升，任务系统和Epic武器的更新，《战争凶兆》给予玩家的是全新的体验。"

维望迪的神秘作品

除了公布E3阵容以外，维望迪还透露了其新作的消息。这是由制作了《电子争霸战2.0》的巨石公司承制的第一人称射击游戏。在维望迪公司每周的例信中夹着一份黑黄相间的传单，上面就是这款未命名的第一人称射击游戏的截图。其广告词为"听说子弹尝起来象鸡肉……"而对应地，邮件中写着"希望你对巨石的最新产品保持饥饿感"。维望迪承诺会在今年的E3上公开该游戏的部分信息，但并没有明确说明它最终的游戏平台。而据消息，该游戏很有可能作为PC游戏推出。

一句话新闻

■《多边形》杂志根据微软和BioWare合作产品《翡翠帝国》及目前双方公司动向推测，微软很有可能将BioWare买下来，尽管双方官方发言人都称这是无中生有。

■EMI控告美国艺电，声称他们在Madden NFL 2004、《老虎伍兹PGA巡回赛2004》以及《MVP棒球2004》中使用的音乐未得到EMI的授权。

■《时代》杂志将索尼电脑娱乐总裁久多良木健排为世界上最有影响力的人之一。

■《波斯王子——时之沙》的续集已经在育碧蒙特利尔工作室进行开发，据说该作中王子要和死亡的命运做斗争，而育碧则强调游戏会有新的战斗系统。

数字

5亿：美国司法部组织了一场号称有史以来规模最大的反盗版行动，在27个州和10个县进行了120次查处，缴获200台电脑及价值近5亿美元的盗版材料。

80%：根据澳大利亚游戏开发商协会的统计，80%的澳大利亚游戏开发商参加了今年的E3大展。39家公司将在现场展示其产品，包括《自由力量对第三帝国》、《极地特快》等。

22%：雅达利官方宣称其全年销售下降了22%，其原因是游戏的延期和美元疲软。到3月31日为止的结算公司销售额为7亿100万英镑，较之去年的8亿9800万英镑有所削减。

言论

"我们已经花了几百万美元下去，那么我们将不会在乎再花几个几百万去把《半条命2》做成有史以来最棒的第一人称游戏。假如那意味着延期到2005年，那么我们会毫不犹豫地接受这个事实。"

——Valve总裁加布·纽威尔透露《半条命2》有可能会延期到2005年。

"我不认为暴力游戏应该遭到抨击。暴力本身就够丑恶的了。"

——GameSpot执行编辑格雷格·卡萨文认为不该对游戏中的暴力因素太过敏。

"在这个游戏互相克隆的市场里总有空子可以钻，我们希望开拓一个所谓'迷惑的消费者'市场，专门针对那些一不小心买了错误的游戏送给朋友当礼物，而后者又不会拿着发票来退货的顾客。"

——专栏作家大卫·科萨克讽刺游戏产业种种怪诞。

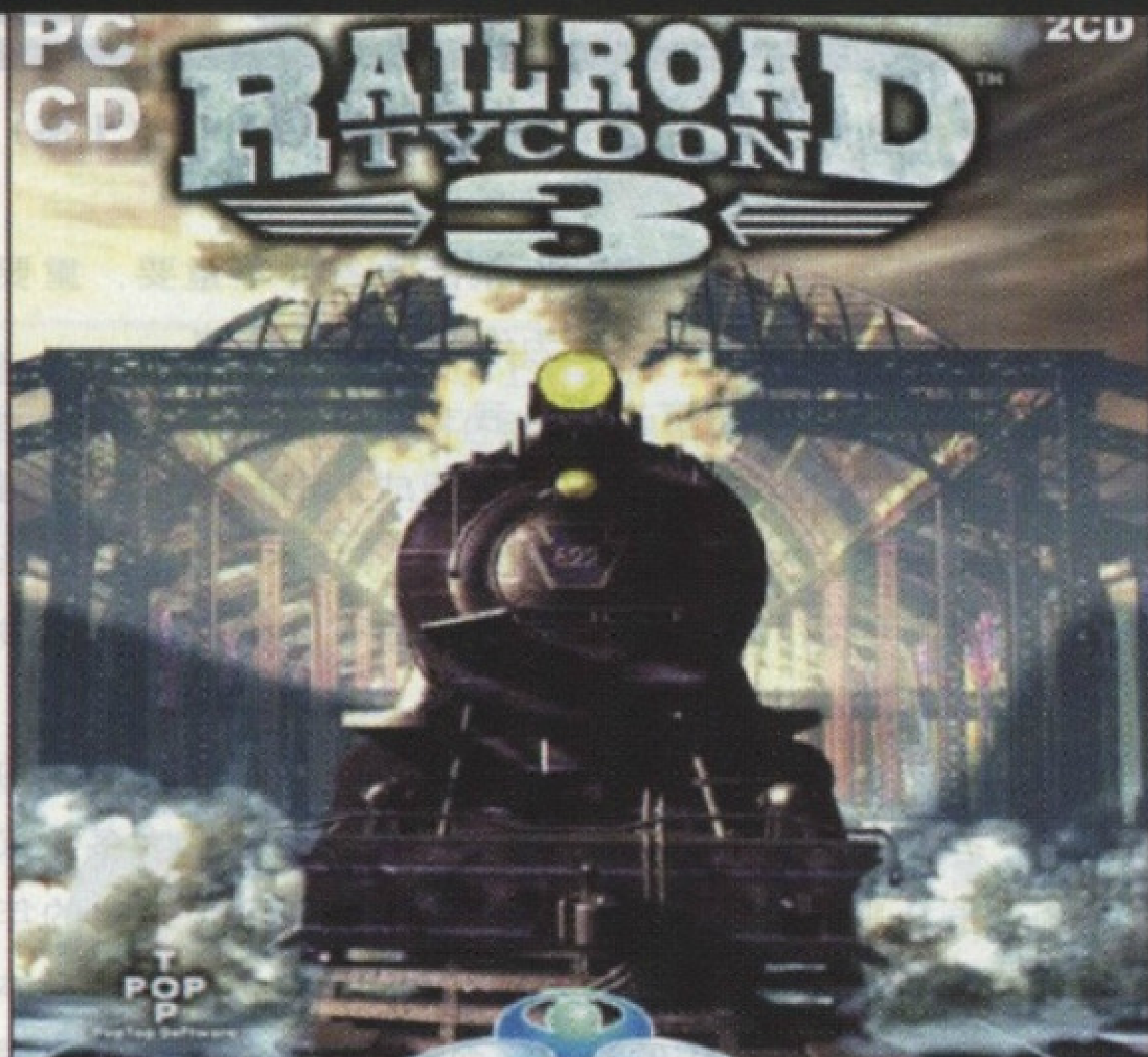
全美电脑游戏销售排行

2004年4月19日到4月25日

名次	游戏名称	发行商	价格
1	战地越南	美国艺电	40美元
2	孤盗惊魂	育碧	40美元
3	虚幻锦标赛2004	雅达利	40美元
4	丢！	eGames	10美元
5	模拟人生豪华版	美国艺电	20美元
6	反恐精英——零点行动	雪乐山	40美元
7	神话时代	微软	30美元
8	使命的召唤	Activision	40美元
9	动物园大亨完全版	微软	30美元
10	251游戏集合	eGames	10美元

我发现了有趣的事情，eGames两款10美元价位的游戏居然挣扎着挤进了排行榜。这就好象在一群惊恐狂奔的犀牛脚下，迷离的烟尘中有两只雏鸭同样惊恐万分地跟着一起逃命仿佛。除了一些霸占名次到了理所应当程度的游戏以外，新近大作必然得到一席之位，这也在意料之中。《反恐精英——零点行动》并不如我想象得要优秀，而且假如不是《反恐精英》的前缀，它也不会那么受人注意。倒是名字古怪的《丢！》（Drop!），不但在北美游戏网上几乎查不到任何资料，而且其价格信息也是从德国网站上才找到的。《251游戏集合》这样的小游戏合集受欢迎也好理解，《丢！》的出现，是不是说游戏一真正进入一个休闲至上，一般性玩家占市场主导地位的局面了？

国际化、本土化，一次假想



■本刊记者 古留根尾·我我神

“加利福尼亚，橘子镇。PlanetFargo今日刊登媒体宣传稿，宣布新的史诗级动作冒险驾驶游戏《真实犯罪侠盗七喜大卡车》将在PS2和Xbox平台上上市。被人称作“TCGT7UPT”的这款游戏根据1998年的真实案件所改编，当时警察在洛杉矶追捕一名当地罪犯，该男子涉嫌窃走了一辆七喜大卡车，并把头探出窗外给新闻直升机作秀，与此同时此人在住宅区超速行驶，使得听装七喜管子从卡车侧面滚出，在人行道上撞爆，如小型碳酸气导弹一般四下乱射。”

“法戈”大卫·科萨克每周五在GameSpy.com上的PlanetFargo专栏以犀利讽刺见长，而5月6日的这一期便是专门针对夸大不实的游戏新闻稿的。一个新闻稿夸大游戏新技术的实例是，在《地球2160》的宣传中，记者声称该游戏在图像渲染上使用了一种生化引擎……我知道这很扯，而科萨克先生也是这么觉得的。因此他专门制作了一张三栏分列的表单，只要你从每一栏随意挑选出一个词，把它们统统组合起来，就是一个用在新闻稿里褒扬游戏再合适不过的形容词。要我说，它还真的适合给国外的那些枪手做速查范本。

PlanetFargo Patented Game Technology Generator		
Instructions: Choose one term from each column		
scalar	particle	tracing
reflection	poly	radiosity
recursive	material	yoinking
procedural	jaggy	shading
key-frame	refresh	displacement
iso-	field	whiffing
fractal	dither	encoding
explicit	vector	compositing
diffuse	depth	compression
lossless	deflection	rasterizing
specular	geometry	binding
back-end	bump	reticulation
bit	map	-icles
mip	pixel	-ization
per	vertex	deformation
dynamic	surface	tessellation
real-time	channel	sourcing
post	texture	tickling
adaptive	light	buffering
alpha	sauce	aliasing
ambient	vocal	pounding
inverse	space	rendering
parametric	frame	filtering
bi-cubic	color	smacking
binary	spline	kinematics

选三个词，你也可以做新闻。

因此，“在这个天下游戏一大抄的版权克隆市场里，总有空间塞进去另一款……理想地来说，是好几款续作。”PlanetFargo公司的创始人“法戈”大卫·科萨克如是说，“我们希望能靠提供给玩家和其他大作似曾相识的游戏，来开拓一个新的针对所谓‘糊里糊涂消费者’的市场，他们都是一些不小心买错游戏送给朋友，而不会拿着发票来退货的顾客。”

这就是为什么我总觉得国外的同行们幽默过人的原因之一。富有幽默感可以说是这一行里最重要的特质，它能让你拥有过人的想象力和创造力。像这样的人我们身边并不常见，我最羡慕的是这样一个人，他几乎从来没有玩通过任何一款游戏作品，并且即便要玩也只是用最简单的难度去进行游戏。然而他在《过山车大亨》中搭建高高的轨道，然后并不封闭，直接开车，用那飞驰的车厢射过围墙去撞击对手的公园场地，对他们造成经济损失。更为过分的是，有时他也会故意让一些购买了门票的乘客坐在这些“神风”过山车上，至于他们的死活你自然可想而知。这几乎成了他在经营模拟游戏中一贯的模式了：在《铁路大亨3》里，他除了欣赏那些漂亮的火车头以外，也会在对方火车必经之地搭建一小段铁轨，让最便宜的火车在上面跑来跑去，专等欧洲之星经过好让它们相撞，这样对方的经营必然受挫，最后NPC会找你把他们收购以维系难以支撑下去的经济局面……

你也许认为这样和NPC较真的人可能精神有严重的问题，但至少他不会在没有人和他一起玩3C时哭丧着脸寂寞地嘟囔个不停。相比之下，你可能看到的是更多在网络游戏里非要和韩国人拼个你死我活的玩家。对此我们甚至在想，假如干脆设计一款让不同国家的人扮演本国军事力量，互相无责任大乱斗的网络游戏会怎么样。



自然，这样的游戏是绝对不会出现的，而我想说的是，你并不能因为一个人的行为不当，甚至和你相左就否认他们。

因此，没有必要太羡慕欧美和日本的游戏人。他们也不是没有自己的麻烦。Manhunt在新西兰遭到了禁止，因为这是一款描写某个变态导演操纵死刑犯进行杀人，并现场拍摄的隐秘动作游戏。它的玩点是以各种肉搏武器偷偷接近敌人，然后用各种残忍的手法把敌人杀害。基督教社会自然觉得难以接受，然而作为一个硬派玩家，我却觉得这款游戏无论在设计上还是游戏性上，都还是不错的作品。同样道理，你也许以为国产的《荡神志》差强人意，但也许那只是因为你已然习惯了西方的游戏模式，已形成了西式的意识形态。也许很多年后，网络游戏和中文武侠形成自己的一种套路，就好像EA的体育游戏系列一样。它们也有出色的游戏性，也有很棒的协调设计，但它们依然是非常俗的网络游戏和中文武侠，并且这就是市场主流，全世界充斥着这样的游戏，所有人都爱玩。你待怎样？

这真是很可怕的事情。P

理想与现实的悖论

■特约撰稿人 叶伟（上海）



大约是为大软写完神游小结之后的一个月——也许更长一点，我记不清了——我的女儿跑到身边，要求看电脑上的热带鱼屏保。这是她的最爱，也是每天必须履行的功课。

鱼看多了未免有些无趣，所以我打算给她换个口味。那天正好从网上下完了任天堂的新游戏Pikmin2的电视广告，于是我就把她抱到自己的膝盖上，想看看N氏那些会跑的小萝卜们对她的吸引力究竟有多大。

没想到她看到一开始的镜头就咯咯地笑了起来，然后一直笑到结束。短短30秒的广告，她坐在那里认认真真地看了几十遍，全然不顾我的耳朵已听出了老茧，等到我不得不关掉媒体播放器时，她已可以相当清晰地说出广告里最后那句话：PiKuMin Tsu！

她的反应引起了我的好奇：究竟是什么吸引了这个仅仅才19个月的小女孩？整个广告不过区区15个镜头，每一个都无特别之处，配音则是再简单不过的歌曲，以我的眼光来看，是绝不会再浏览第二遍的。

为了证实吸引力确实来自这个广告本身，我又试着放了两部动感强烈而且色彩鲜艳的动画预告片，但可惜的是，才放了不到5秒钟，我那可爱的女儿就一边打着哈欠，一边扭动着身体打算跑开了。

这确实是一件比较有趣的事情。因为实际上它与神游董事长颜维群先生所坚持的一个理念极为符合——但比较好玩的地方在于，这个理念也是我最不赞同的一点。万万没有想到的是，我的女儿居然用实际行动投了我的反对票。

颜董的说法是，中国的小孩与国外的小孩没有什么不同，而任天堂的游戏基于娱乐的本性，与文化基础无关，所以如果能在国外受到欢迎，在国内也应该能成功。

现在看来，至少从我宝贝女儿的表现来判断，颜董的说法不能说完全没有道理。简单、有趣加上色彩绚丽的画面，这一切都构筑了一个幼龄儿童可以理解的世界。鉴于目前在交流上的困难，我无法知道我女儿实际是怎么理解和看待这些小萝卜的，但总之有一点非常清楚：她很喜欢。

然而我女儿支持，这反而促使我更深入地思考起神游的问题。事实上，正确的理念未必能导出理想的结果，在商场上尤是如此，最成功的商人从来都不是名牌商学院毕业的学生，而颜维群博士的理想也并没有能在国内顺利实现。

也许问题的关键应该在于放弃对游戏本身的执著。我一向认为，目前在中国，销售什么东西本身并不重要，重要的是，谁会出钱来成为你商品的消费者。

从这个角度来说，我女儿是否喜欢任天堂的游戏，并不是决定她是否能成为潜在消费者的主要因素。尽管她充分表现出了对Pikimin的强烈兴趣，但我几乎没有任何可能会因此给她买上一台NGC，外加游戏。

这并不是因为我要坚持把自己目前对神游的态度加到女儿身上去，事实上我的想法和大多数家长几乎是完全一样的：她还远没到可玩游戏的年龄。她现在需要的是人与人之间的交流，需要身体的锻炼和对知识的学习，而不是傻坐在电视前面摆弄着手柄——她面对屏幕的时间已够多了。

其他的家长或许能想出更多的理由，但我觉得这些已足够。中国父母的习惯是替代孩子作决定和思考并手把手地辅佐他们相当长的一段时间，这并不容易克服，而且也根本没人愿意去改变，就连我都不能免俗。

所以，如果颜董真的想让神游机成为理想中的时髦玩具的话，他应该说服的是孩子的父母，而不是孩子自己。遗憾的是，iQUE的这台主机还远没有这样的能力：在中国，一个定位于学龄前后儿童，五六千元的高级玩具，无论其真正目的是什么，只要没有把“智力开发”这个神奇的光环套在身上，是几乎没有可能打开市场的。因此，我无法确定神游机比同一个商场里的FC学习机更有竞争力——后者的价格通常不到前者的一半，对工薪阶层的家长们具有绝对的杀伤力。

等到孩子的一部分意见可以作为父母决策参考时，这些孩子对任天堂的游戏已不再有以前那般强烈的兴趣。至少对我其他几个亲戚稍大的孩子来说，Pikimin的广告也照样让他们坐立不安。坦白地说，他们羞于表现出自己对这类游戏的爱好，因为他们渴望长大，他们希望自己能在群落中表现出成熟——他们的父母也希望如此，而任氏的游戏却无时无刻不在提醒着他们自己真实的年龄。他们并不嗜血，但喜欢CS至少可让他们感到能更快地融入这个社会的时尚中。

这个或许就是颜董的理想与目前现实的悖论，而这悖论显然无法因为颜董的激情演讲而被轻易消除——也许会在我决定给女儿买上一台神游时。

仙剑奇侠传三外传 问情篇

■类型：角色扮演 ■制作：上海软星
■发行：寰宇之星 ■上市日期：2004年暑期
■推荐度：★★★★☆

十年仙踪走红尘（上）

“仙剑之父”谈“仙剑”

■姚壮宪


“仙剑”之父姚壮宪的卡通形象——不愧是仙啊！

“仙剑”一代的故事，并没有特别要表达什么大道理，纯粹只是想做一套综合中国文化题材的游戏，一开始并未想架构一个清晰的世界观，也没有想过一个清晰的主题，只是想做情节效果成分重的RPG。由于世界观和主题此二项基础没有事先打好，剧情整体结构一直弄不好，第一年一直无法做出自己满意的剧情，故事多次改来改去，差点连自己都对一代没信心了。直到从挫折中体会到打基础的重要性，选定了类似蜀山剑侠的中国神怪武侠世界观、人生的宿命为主题，与此二主题无关的尽量删除或淡化，例如原本属于历史背景的，武林门派恩怨的，斗蛊斗毒的，什么魔族阴谋入侵等剪得几乎不剩，然而故事的味道却浓郁起来了。

“仙剑”剧情之所以成功，我认为是故事中对人性的关怀，而几位男女主角之间的情感，在过去已经有诸多评论，在此就不赘述了。而人性中除了男女情爱之外还有许多好元素，在“仙剑”故事中除了一些魔头角色，其余几乎都是好人，许多故事的引子都是出自人性，在面对不可改变的悲剧宿命轮回中，更可以明显感受到剧中人性的光辉，使得玩家觉得故事中人物似乎是真的有灵魂的。例如王小虎、李逍遥去仙灵岛出自于孝心，而盛渔村邻居之间的关心与帮助，亦令人感到温暖。每次我自己测试，玩到主角搭船离开盛渔村时，居然有一股依依不舍的感觉。


“仙三外传”男性主人公合照。

游戏中期的彩依篇和蜀山篇，诉说的是人不应因为种族的不同而有成见，善恶并非是天生。游戏后期开始进入赵灵儿阿奴与黑白苗族，则是表达对弱势少数民族处境的同情，以及对少数民族文化的欣赏。


新的战斗画面，界面和特效质量都作了改进。


丰富的游戏场景，新奇的植物地貌。

在后续所制作的“仙剑”作品，以蜀山为主的世界观，配上一个两个字命名人性情感的主题，已经几乎成为一种传统了。人性，在文学上是永远用不完的题材宝库，感情是人性最发光发亮之处，这个主题应该会是“仙剑”系列不变的中心。

从一代的“宿命”、二代的“宽恕”、三代的“轮回”，再到外传的“问情”，每个主题都考虑到承先启后的作用，目的自然是希望将“仙剑”系列精神一直连贯下去。

青少年的叛逆冒险精神，也是“仙剑”故事元素之一，蜀山的角色一直是正派权威，但同时也是人类固执偏见的代表，是青少年学习也是叛逆的对象，除了二代乖乖牌小虎，其余历代男主角都是如此，最过分的当属一代主角李逍遥，学了一身蜀山绝学，却把蜀山最重要的锁妖塔给毁掉！这点还请青少年不要模仿！

“仙剑”的故事已经改编成漫画，也在筹拍电视剧了，卡通和电影之所以还没有，我想和国产卡通和电影长期不景气有关，缺乏市场的有力支撑，但这些梦想我仍会持续去催生，希望有朝一日能看到卡通版和电影版的“仙剑”。

左辅看“仙剑”

■张毅君（副总&项目监制）



项目监制&副总张毅君的卡通超人形象。

转眼已经快3年了，这3年中最深刻的记忆还是“仙剑”三代一开始制作的时候。首先，“仙剑一”的结局深植玩家心中，此时企划是要制作他们的后续故事还是开创新局？这可是一个非常大的问题，经过大家充分讨论，上海软星研发团队决定采取“中间”路线的战略，那就是“仙剑一”的经典结局我们绝不去碰，因为唯美的东西便要有悬念，触碰悬念的代价一定会让一部分玩家有所失望，也会让一代的光芒受损。但为了让玩家从一款游戏经典的观念转换到一个游戏系列经典，我们必须将三代剧情设定在同一个世界观上，也必须切合一代的各个时间点，相信这样可以让玩家感受到“仙剑”系列的规划，既保护到一个唯美经典的完整，也可借此让更多的人物出现。因为这个重大决定，景天、重楼、雪见、龙葵等新人才得到机会上场表演。

另外一个大问题便是2D、3D的抉择，这个决定可苦了研发总监张孝全，当时我是想用2D制作，但在他苦口婆心从北京一路劝到上海后，并且保证可以让美术部成员克服技术困难，我这个老顽固死硬派也终于让步……将制作方向改为3D画面表现与2D的接口与人头像表现。这样基本上可以保持“仙剑”系列唯美的风格，同时也保障了“仙剑”系列未来的技术性，如果受困于本作而续用全2D效果，相信上海软星日后在技术上更难追赶美日，华人游戏的研发与资金实力与美日等国相差太多，再加上盗版肆虐，本土游戏实在不能允许有任何判断错误，现在想想真是汗颜，那个骷髅鬼张孝全的决定是对的！

要说到我现在对“仙剑外传”的看法，我觉得就是绕缠不清的剧情。怎么说呢？因为天天都被剧情折磨着，真是想来想去想破头。



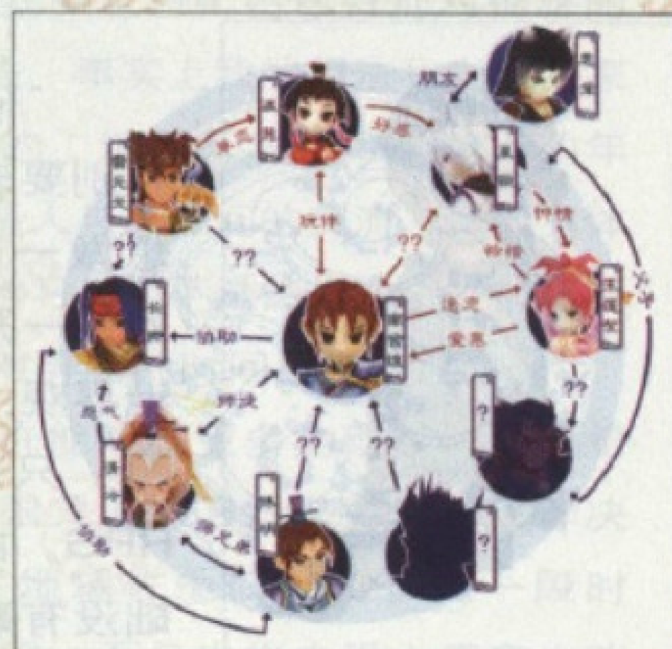
为了方便玩家，迷宫中也会有休憩的地方。

首先世界观要建立清楚便是很头大的一件事，仙剑二代、三代的添加，各种六界人物宝物与事件的出现，世界观可以说是愈来愈繁杂，这次外传又加入里蜀山与地脉等因素……我只有一个感觉，老天爷真不好当，创造这么多生灵与山川，来得及管吗？反正我是已经有点吃不消了（笑）。

二是各代主角与NPC对话中透露的时间点要对上，这与世界观有关系，也是回馈热情玩家所应该做的，我在网站上看到有玩家指出“仙剑”许多事件时间点的问题，看得我真是冷汗直流头皮发麻……“仙剑三代外传”中上接“仙剑”三代历史，下接“仙剑”一代历史，所以这部分工作更不能马虎。于是我挑了一个周末晚上，熬夜再把仙剑一到三代的对话又看一遍……苦呀！都怪那个姚仙以前随手写的时间点，害得我现在要一个个对上。

三是剧情要丰富，主角要叛逆中求成长，要有凄美的爱情贯串其中。这次“仙剑”三代外传剧情不管是主、支线都超过了三代，谁叫正版玩家是我们的老板，所以老板说剧情不够，我们也只有加了！当然，加的代价真是苦不堪言呀。至于主角的塑造与凄美爱情方面，“仙三”外传做了一些新的尝试，这里先卖个关子，希望玩家在暑期能感受到比较不同的触动，毕竟每个人的成长都不一样，每段爱情故事也是不一样的，我希望南宫煌这孩子在爱情上不要输给李逍遥与景天，当然武艺上是有可能超越的……啊！不小心说溜嘴了！

最后是我要求企划编写剧情时要注意亲情、友情、爱情这3个基本点。三代与三代外传都会有一个妖或魔让我费尽心思去塑造，三代是重楼这个算是悲剧的魔族人物，他的力量让人感觉能解决所有的事，但随着玩家玩完游戏剧情后会发现，这一切也是因为他的力量而导致的，我想这对楼儿……不对……重楼的心中是一个永不磨灭的困扰吧？所以“仙三”以“轮回”为主题，不但强调主角前世今生的轮回，更强调因果循环，六界苍生无一幸免，当然，重楼也是！他将在问情篇中继续扮演关键人物，虽然出场不多，但还是必须继续承受轮回因果之苦（可怜）……而在外传的剧情中也有一个让我伤脑筋的妖魔人物（不知怎么回事，可能我对妖魔类的比较感兴趣吧），这个人物目前名字……时辰未到不可说也，他的力量一样强大，他也拥有非常特殊的能力，可是他的心思却不同于其他各类游戏中的妖魔，现在剧情已做好最后修正，这位妖魔朋友已被我写得非常凄凉……没办法，做游戏太苦，游戏主角们也受尽磨练，当妖当魔的也只能合群一点，陪着大家一起演出“问情”篇的戏码了。



人物关系图

要说到对未来的看法……“仙剑”四代与外传的主题已经选好，故事剧情也开始架构，拜40万正版用户所赐，“仙三外传”才可以用更大的成本制作，展望未来，“仙剑四代”与外传应可如期进行！并且投入的人力与资源也将更多！

要说到更远的将来，姚仙曾说过“仙剑”要做到18代……通常正传要两年研发，外传要一年半，像这次“仙三外传”剧情庞大并且预计售价不变，而且在一年的卖命加班下已接近完工，我想玩命似的做游戏也不是长久之计。要说做到18代，我想……我能活着看到18代上市的时间就是万幸！相信多娇江山总有新人英雄出，希望未来能见到更多好的程序、企划、美术、行销人员加入，大家一起奋斗，把这款努力经营世界观并成为系列的华人游戏延续下去！

■类型：大型多人在线 ■制作：唯晶时代 ■运营：中广网
■上市日期：2004年暑期 ■推荐度：★★★☆

天方夜谭Online

■北京 蛋蛋

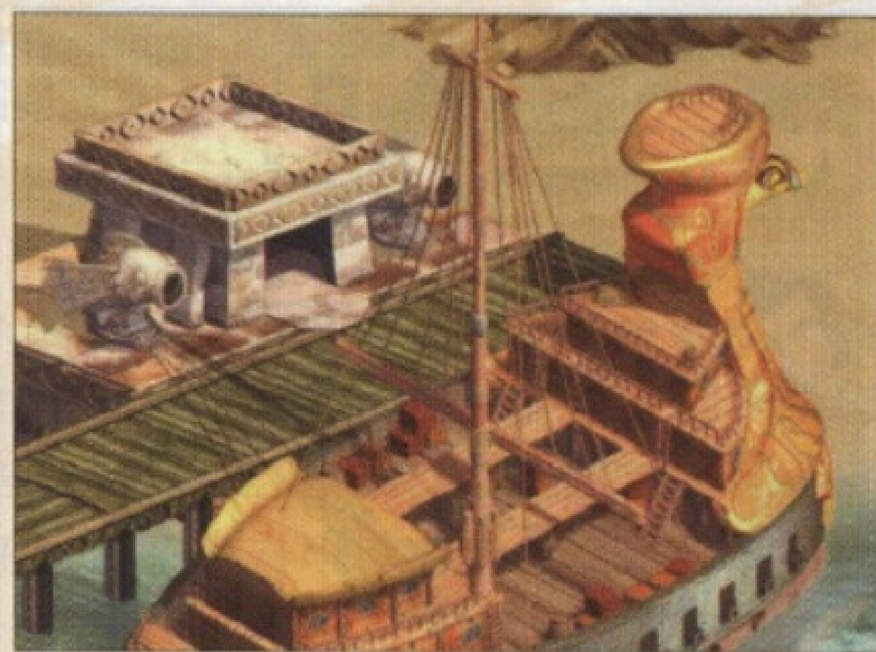
《天方夜谭Online》初看上去，感觉是结合了《天使》和《仙境传说》特点的Q版卡通+漫画风格的网络游戏。而如果深入研究一下的话，就能看出《天方夜谭Online》和我们以往见到的网络游戏不太相同，和其他游戏相比较，《天方夜谭Online》有着更加鲜明的游戏特点和更加深厚的文化底蕴。

游戏中出现的地域广阔，玩家既能在非洲大陆的金黄色大沙漠或埃及的尼罗河畔与伙伴们结伴同行，也能在古印度的神庙或中国西域一带的神秘古国经历战火的沧桑。这种地域的广阔性同时带来体验不同文化领域的冲击感和满足感。

《天方夜谭Online》在图像上采取了2D、3D并用的研发技术，实时运算的全3D角色在良好的引擎支持下流畅地实现各种丰富动作，但游戏在内存和硬盘空间上的需求却不是很高。游戏中的场景为2D预先呈像（Prerender）的手绘场景，不但为游戏增添了一份童话般的唯美色彩，还避免了部分玩家在玩全3D游戏时出现晕头转向的情形。

能够跟玩家聊天的NPC是《天方夜谭Online》中的另一特点。在游戏中，有很多重要的NPC由实际的工作人员扮演操作，这部分工作人员的工作和我们日常熟悉的GM大相径庭，他们的任务就是按照剧情设定和团队安排，专心扮演游戏中的某一个重要角色。在游戏中，玩家也许会遇到一位美丽的公主让你帮助她完成什么任务，但她绝不会像一般的NPC那样死板和生硬，这种真实的游戏感受在那些只懂得杀怪练级的网络游戏中是体会不到的。从目前得到的资料来看，游戏中将有不少角色会由真实的人物来扮演，甚至其中也可能包含一些玩家哦。





《天方夜谭Online》采用了一种较为新颖的格斗系统，它在很大程度上融合了动作游戏的要素，在战斗时，挥砍的时机一定要恰到好处才能砍到对方，这让千篇一律的鼠标点击作战有了新的乐趣。这个系统的侧重点还在于战斗组合的连招系统，玩家可以将许多招数结合起来发出连招，但连招之间也会相互克制和抵消，这种系统的存在让战斗充满了可变性和复杂性，也令游戏的可玩度大大增加。

《天方夜谭Online》中共有5个种族的人物角色可以选择，武士、刀客、骑士、魔法师和吸血鬼，丰富的职业涵盖了几个大洲的文化背景，不管玩家更钟情于哪种文化，都有相应的职业可供选择。游戏还有基于《一千零一夜》里的精彩故事改编的一些剧情任务，以及只随机出现一次的，需要上百人来完成的庞大任务。

相信《天方夜谭Online》将会给玩家带来一次全新的网游体验。

■类型：大型多人在线 ■制作：北京智冠、成都众心
■运营：智冠电子 ■上市日期：待定 ■推荐度：★★★☆

武侠Online

■北京 鬼畜



或许人们还记得当年风靡一时的《金庸群侠传》，或许人们还记得已成人间绝响的古龙、司马翎，也曾有人想过：如果"群侠传"并非只有金庸座下好汉，如果能有更多的武林轶事可以共同开拓，将是何等快意。那么，在智冠电子的努力下，结合22位大牌武侠作者作品的大型在线游戏——《武侠Online》将圆人们这个江湖之梦。

《武侠Online》中包含22位著名的武侠小说作者的作品，游戏情节之庞大丰富可以想见。喜读武侠的朋友一定对这些名字耳熟能详：古龙、卧龙生、上官鼎、司马翎、诸葛青云……这些大师将自己的一百多部作品提供给游戏，无论是你发现了游戏中有自己熟悉的情节，还是发现了大名鼎鼎的英雄，都不要太惊奇哦。

严格说起来，《武侠Online》并不是一部传统意义上的MMORPG，为了玩家更好地体验神秘激荡的江湖风云，制作公司果断放弃了时下如日中天的网络模式，而代之以更能让玩家认真投入的单机RPG模式，换言之，玩家将体会到大多数单机游戏才有的曲折故事。那么，"Online"一词又从何而来呢？这就是游戏独具特色的"任务下载"与"携手闯关"两大亮点了。所谓任务下载，就是玩家可以随时从网络上下载自己喜欢的故事，游戏分为很多章节和回目，在网络上供玩家独立且自由地下载并组合。比如笔者喜欢古龙的《楚留香传奇》，那么就可以直接下载第三章；笔者也喜欢诸葛青云的《血连环》，那么就再下载这个章节。甚至于，笔者可以在自己的机器上用盗帅去参与血连环的故事。或许有人除了喜欢单机游戏的紧张，更喜欢多人游戏的合作，那么《武侠Online》亦可满足他的需要："携手闯关"这个模式可以让玩家在登录网络服务器之后，从在线的玩友中找出愿意配合的人，共同完成一个人难于完成的任务。

说到这里，就要介绍《武侠Online》的武功系统，设计者把百部作品中的人物与武学分成"烈、旋、震、凝、天、魔"6种属性，之中相生相克，如果所选的人物恰巧被Boss所克，你就需要上线呼唤武林同道来助拳了。

《武侠Online》中除了助拳之外，更有一种设定可以把玩家维系在线上，那就是武侠卡片系统，这是种类似万智牌的对战卡片，独立于游戏情节而又和武侠世界息息相关。它由大师级强者设计，玩家在游戏中收集卡片，然后在服务器的专门频道进行卡片对战，这个巧妙的设计不但满足了玩家的PK欲望，又很大程度避免了等级差异带来的绝对强度差，而且卡片的稀有度各自不同，加上服务器的加密措施，令玩家更可满足收集方面的诉求。



■类型：大型多人在线 ■制作：韩国KRGsoft ■运营：北京一起玩
■上市日期：2004年8月 ■推荐度：★★★☆

热血江湖

■北京 风舞

《热血江湖》是一部韩国非常著名的漫画，这部在韩国国内一窜而红的漫画剧集目前仍在连载中，销量已经高达300万册，该漫画以极其幽默的画风、语言，加上超酷的动作设计而在年轻群体中取得关注。而今天笔者要向大家介绍的正是以这部漫画为背景改编的韩国网游《热血江湖Online》。

《热血江湖》漫画的成功，引来周边其他行业对《热血江湖》的关注与合作。2002年韩国知名游戏公司KRGsoft特为《热血江湖》打造3D引擎，改编为ARPG单机游戏，游戏因与漫画搞笑的风格和紧凑的剧情结合得很好，取得了不俗的成绩。2003年底，更是借漫画、小说、游戏的风行，KRGsoft公司发布了以《热血江湖》为题材的网络游戏。

天下五绝之——“剑皇”失踪两年后的一天，其孙女谭花磷在久居的屋舍遭受袭击，对方的目标是“伏魔花灵剑”。花磷怀疑爷爷的失踪跟这把剑有牵连，为此她只身闯入险恶的江湖。一日，在被人追杀之中，机缘巧合认识了一名叫韩飞官的家伙，虽说得到他的帮助数次虎口脱险，但怪异的事情也接二连三地发生。其间正邪武林势力和各个对立门派，男女主角及很多个性人物的感情纠葛，均被配上幽默、诙谐、滑稽的色彩，完全重塑出另类武侠风格。



玩家在游戏中当然不可能都扮演主人公，而且主人公在游戏内除了脸熟之外，也没其他的优势，倒是漫画中塑造了更多的可爱角色，而他（她）们才是玩家可以选择的游戏角色。游戏中将出现如美丽的赏金猎人芙蓉、名门正派“碧风门”少主天去鄂、边防邪派占卜派的新一代高手卢虎等70余人。

目前在韩国的测试中，将会开放道士、弓箭手、剑士、枪手等5种职业，玩家在选择职业时就已决定了人物的基本能力，并已经掌握相关武器及武功的使用。此外，玩家在进阶的过程中，会习得升职武功，当达到一定等级后，玩家需要选择加入正派、邪派或是世外3个势力中的某个门派，如此一来，不但能习得所属门派的武功，外形也会随之有较大改变。

角色武功可分为基本技、连续技、愤怒技等。愤怒技和一般格斗游戏爆发怒值相似，当角色愤怒值满时，将会显现出强大的爆发力快速制服敌人，普通攻击属于基本技，连续攻击属连续技，愤怒攻击属愤怒技，全力一击属决定技，这些不同的技能从多个方向决定了玩家的战斗模式。如此，即使是相同等级、装备、门派的玩家，攻击同一个怪物，若不使用主动技能，攻击方式也都会大不相同。

《热血江湖Online》的画风亮丽、语言幽默，但江湖并非只是一个平和的世界，如何合理控制好PK，将以往的恶意PK转化为有趣的PK战是《热血江湖Online》所追求的。除玩家与玩家间的PK外，游戏中分为3类大的战斗模块：领域战、攻城战和门派战，这是武侠纷争的特色，同样也是《热血江湖Online》的特征。当然，这些战斗也为玩家在游戏的世界中成为天下霸主的梦想提供了可能。

相信喜爱本漫画的各位Fans，面对《热血江湖Online》，难免有亲身体验的冲动，那么就让我们到“江湖”中见吧。

■类型：大型多人在线 ■制作：赛博先锋 ■运营：赛博先锋
■上市日期：2004年第二季度 ■推荐度：★★★

荣耀Online

■绝对领域 大傻瓜



《荣耀Online》是一款富有中国古文化特色的神幻类游戏，其时代背景并不局限于某个特定朝代，游戏中的建筑风格既有汉唐的雄伟壮丽，也不乏明清的精雕细琢。整个游戏世界按不同场景风格分为京都、塞北、江南、南越、西域五大区域，各区域均有个性鲜明的画面特色，同时也有不同的物产资源，另外还真实再现了各地的文化古迹和风景名胜，让玩家足不出户也能畅游祖国大好河山。

在游戏中，玩家可以扮演刺客、剑客、猎人、武士、和尚、艺伎、道士等7种职业，这些职业的特色尽如其名，相信网络游戏的老玩家们应该不会陌生，7种职业里和尚与艺伎对角色性别有特定要求，其余5种职业则均有男女两种性别可选。《荣耀Online》的游戏模式由战斗、冒险、生活三大基础环节组成，玩家技能也由此分为3类。战斗是玩家取得经验值的主要途径，在战斗中消灭怪物后不会直接掉落金钱，玩家必须将怪物死后留下的材料资源拿去NPC商人处变卖，当然自行加工打造后可卖出更高价钱，手上有了更多资金就能购买更好的装备道具，从而进一步提高战斗力。冒险也可使玩家在探索中获得金钱和接到更多的任务机会，当玩家活动的空间日趋扩大后，人物角色的发展也就有了更多种可能。生活技能是培养战斗并进行冒险的基础，因为在本作的战斗和冒险中，玩家只能直接获得矿石、木材、兽皮等原材料，具备较高生活技能的玩家可以利用这些原材料打造出各种武器装备，如果生活技能太低会导致打造失败，所有投入的原材料也将全部付之东流，而一位熟练掌握生活技能的角色可以凭借着自己的手艺敛财致富，绝对比单纯的打怪冒险快多了。

本作在拥有诸多DirectX 9.0视觉特效的同时也提供了相当高的活动自由度，城市中的所有房屋类建筑玩家都能进入，在各种区域和场景里玩家只要拥有相应能力就可以实现上天入地的梦想，或翱翔于天空或畅游于水底，如果不想太离谱做个飞檐走壁的侠士也行。如果要说角色的发展方向就更自由了，玩家既可以当个报效国家的忠贞志士，也能征战商场闯出个亿万身家，或仗剑独行江湖做个自由人也不错，花样百出的连击技系统和宠物系统也为本作战斗增添了更多魅力。为避免手忙脚乱的情况，玩家还可自定义各种动作热键，应该说这些都确保了玩家在冒险过程中获得最大限度的自由和轻松。游戏中的PK设定以保护新人、弘扬正义为出发点，玩家必须在城中打开PK开关才能进行PK，但恶贯满盈的红名玩家无法关闭PK，经过蓝名PK玩家痛剿之后如果能洗心革面可以变为黄名，但那些无辜的白名玩家将永远对你报以怀疑态度。较低级别的玩家既不能被PK，也无法PK别人。



如果想沉浸在中国特色的文化氛围中休闲一把，这款游戏应该是个不错的选择。

■类型：大型多人在线　■制作：韩国lizard
■运营：光通　■上市日期：待定　■推荐度：★★★☆

蝶

■游侠游骑兵 Ayi

彩蝶飞处，我们即将迎来是神的浩劫还是一场封神轮回？当我们再次来到异次元空间中的仙魔之界，感受那离散飘渺的浮华尘世，却无法抛下那数千年前的恩怨情仇。

这款游戏的主题及背景构架均沿袭中国古代神话，通过《封神演义》为背景素材进行情节渲染。游戏中的职业划分、角色个性及成长系统、玩家互动等方面，都体现出非常明显的中国特色。



相信玩家们都会感到好奇，在全3D的魔幻类MMORPG风格演绎下的中国神话世界是什么样子？《蝶》经过全新Cronous引擎的全力打造，以斜45°、随意伸缩的视角来展现整个奇幻世界。人物角色分为斗士、武士、术士3个职业，在人物刻画上着重体现出职业性及浓重的中国古典特色，可以看出设计是参照中国玩家的审美观点制作完成的，甚至连游戏中的妖怪和NPC都会让中国玩家感到亲切，中国古代传统意义上的山妖兽怪纷纷登场，根据不同纪元的时代，分为动物、植物、矿物、人类和尸体等各类妖怪，并且拥有各自的特点。

游戏中人性化的角色系统也是本作的一大亮点。游戏遵循角色个性化发展原则，根据人物日常活动、PK次数及帮派信息，都可以对玩家本身的性格进行分析，尽最大可能让游戏角色的发展个性和现实中的游戏玩家保持一致。

游戏的战斗系统吸收了其他游戏的优秀因素，角色的动作更加真实，战斗的场面也更加火爆。中国的轻功和阵法都被引入游戏之中，更加符合国内玩家的口味。特别是与怪物战斗的时候，穿着铠甲的怪物在受到攻击时，铠甲会粉碎，有时武器也会被打得粉碎。

游戏中全新的连续任务系统独具特色，玩家可以在任务接力赛服务器中，根据连接任务主线的任务进行调整，随时为其他玩家传达信息，再根据相应情况进行下面的任务。流动的补偿系统更是为其他玩家在任务中所有可能发生的情况自动计算出报酬，保证游戏的公平性和公正性。

在游戏中我们看到很多针对中国玩家而增加的游戏因素，应该说，这是一款专为国人打造的网络游戏。如今中国网游市场越来越诱人，也吸引着全世界游戏厂商的眼球，越来越多的游戏厂商开始考虑如何在中国市场上站稳脚跟，甚至开始陆续推出专门迎合中国玩家口味的游戏产品。从本作的设计模式来看，几乎就是完全参考中国玩家的爱好制作而成。但是“蝶”终究还是要飞舞的，究竟它能否成为中国玩家的最爱，还是让我们一同拭目以待吧！



■类型：动作冒险 ■制作：KnowWonder ■发行：Activision ■推荐度：★★★
■系统配置要求：600MHz CPU、128MB内存、16MB显存、支持DirectX 9.0b的3D显卡、620MB硬盘空间

妖怪大冒险
《怪物史莱克2》试玩报告

■品游轩 大漠奇侠

每年暑期、感恩节和圣诞节的假日，都是好莱坞各大影片公司拉开架式，准备操练的时候。就像国内的五一黄金周能够吸引近亿人出游一样，好莱坞最大的心愿就是把全世界的影迷们乖乖吸引到电影院，因此每个公司计划里最重量级的作品都会在这个时候推出。

由于数部投资过亿的影片加入战团，今年的暑期档显得格外引人瞩目。环球公司5月份上映的科幻巨制《范海辛》（Van Helsing）糅杂了大量经典科幻元素，吸血鬼、狼人以及科学怪人弗兰肯斯坦将会逐一亮相，环球公司也正期望它成为《木乃伊》之后新的赚钱机器，而华纳兄弟公司则推出了史诗巨片《木马屠城记》（Troy）与之抗衡，陆续到来的大作还有《蜘蛛侠2》、《哈利波特与阿兹卡班的囚徒》等。但是分析家和影评家看上去并不喜欢这些名作之后或是特技先锋，他们看好的票房冠军却是梦工厂的三维动画片《怪物史莱克》的续集（以下称为Shrek2），它的预期票房收入将高达3.5亿美元之巨。

游戏版的《拜见岳父岳母》

如果你对电影不太陌生，应该记得3年前那个扫荡银幕的绿色怪物Shrek。除开它生动的画面表现不说，这部电影难得在轻松诙谐的情节中，整个颠覆了几乎所有的经典童话故事，白雪公主、匹诺曹以及侠盗罗宾汉全部成了PDI工作室（Pacific Data Images）戏谑的对象，并且在影片最后让美丽的Fiona公主变成一个奇丑无比的怪物和Shrek结合，开始了他们“王子”和“公主”的幸福生活。这部片子富含哲理，而且不落俗套。



熟悉的三人组合。

那么，我们马上就说到游戏了——虽然当初Shrek上映的时候与游戏改编失之交臂，可在电影大获成功之后，却一口气推出了好几个相关的游戏产品，而且这一次在电影上映前，更是有全平台的游戏产品奉献给所有的影迷。需要提到的是，Activision为了缩短开发周期，把不同平台的游戏改编承包给了多个游戏制作小组，因此我们在XBOX上看到的相关游戏和PC上是有很大区别的。



让我们开始……驴子会给Shrek介绍基本的操作。

PC版的Shrek2完全忠实于同名电影的故事情节。在第一集故事结束后一个月，这对新婚夫妇收到Fiona公主父母的邀请函，两位可爱的妖怪立刻陷入苦恼之中。他们硬着头皮赶去会见父母大人，而那头的国王和王后却根本不知道他们的女儿女婿变成了这般模样。而当他们见面之后，Shrek的长相倒也还在其次，尊贵的国王怎么也容不下这位女婿的古怪脾气。游戏和电影前半部分情节和几年前的电影《拜见岳父岳母》（Meet the Parents）颇有相似之处。后来国王不得不向法力无边的仙女、英俊的王子以及绿怪杀手猫侠客寻求帮助，前作中可怜的姜饼人也会再次出场，而这些人物无一例外也会出现在游戏中。

在电影剧情之外，游戏也很好地融入了一些其他的情节要素，当新婚燕尔的Shrek夫妇回到他们的森林小屋时，发现国王的士兵们正在到处搜捕Shrek的朋友们，通缉令贴



游戏的图像效果还算令人满意。

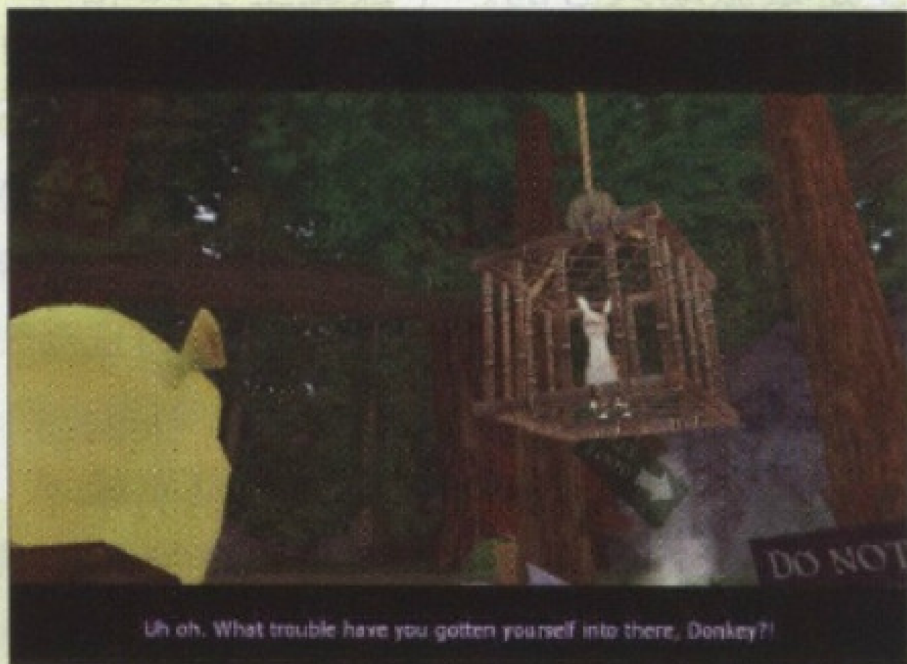
得满山遍野，因此Shrek冒险中的一个支线任务就是寻找贴在各处的通缉令，并把它们撕掉。在关卡设计方面，开发者也融入了更曲折的情节，比如Shrek和Fiona的大篷车在路过森林的时候，会碰到一伙抢劫他们车轮的强盗，那自然就免不了一场恶战了。

索尼克大冒险？只是普通的冒险而已

游戏设定为一个标准的第三人称动作冒险游戏，视角跟随在主角身后。在游戏中，可以控制Shrek、驴子等多个角色进行游戏。游戏系统基本上是这样的：在冒险过程中，角色要尽量收集散落在各处的金币，除了过关路线上的金币，还可以通过各种跳板到达隐蔽的高空区域以及打倒沿途的人类、树怪等各种敌人收集金币。这些金币积累起来，可以在关卡中找到仙女的“商店”消费掉。在这里利用钱币可以买到各种奇异的道具，比如让敌人全部失去战斗力的药水、让敌人变成青蛙的药水以及隐形药水等，这样在游戏过程中的战斗会变得相对容易，而且有趣一些。另外一个有趣的设计就是找通缉令了，这些通缉令大多贴在屋子背后的犄角旮旯里，不但森林里的居民们不容易看到，连Shrek也要找上半天才不至于遗漏。

或许是为了考虑低年龄的玩家，游戏的操作十分简单，除了方向键，只会用到鼠标左右键控制角色行动。虽然如此，游戏还是试图能让玩家使出更多的动作，例如跳起来之后可以抓住横向的藤蔓移动等，但是作为一个电影改编的小品游戏而言，它的控制还是显得太简单，使得游戏性提升不大。

同样简单的是游戏中的战斗部分。由于只能用鼠标左右键来控制，因此攻击中要利用左右键的各种组合发出几种不同的招数，每个角色的攻击也大为不同。例如，Shrek被塑造成一个笨重的大家伙，他的拳头十分有力，一个普通的连击就可以把敌人打趴下，如果是跳起后按攻击键，Shrek可以使出一个沉重的“人肉锤”，没有什么普通的敌人能挨得了他这两下子。相比之下，五短身材且没有“拳头”的驴子的直接攻击就要弱一些了，不过他也有自己的长处，可以用嘴叼起南瓜、蘑菇之类的道具以及各种奇异的药水砸向敌人。驴子的另外一个特技是快速旋转后发出的冲击波，攻击范围极广。但客观讲，每个人物的战斗还是显得有点单调，对于一个从头到尾要玩上十几个小时的游戏来说，如果占据了大部分游戏时间的战斗



Free Food？当然不是，驴子被抓住了。

如此简单的话，的确容易让人失去兴趣。

还好，本作中的几场Boss战相对来说还是很有趣的。比如说在第一场战斗里，Shrek对付那伙偷车轮的盗贼时，盗贼们围成了一个大圈子，把大篷车的车轮在同伙之间扔来扔去，Shrek这时只能攻击那个恰好举着轮子的盗贼才能算攻击有效，还是很考验大家判断力的。不过总体来说，游戏用一个全3D的场景去表现这类简单的动作游戏，倒不如使用2D横版的模式会更加流畅一些，也让玩家们更容易控制手中的角色。至于在游戏阶段，有的媒体称之为“索尼克大冒险”式的游戏就有些过誉了，请不要高估一个改编自电影的游戏。

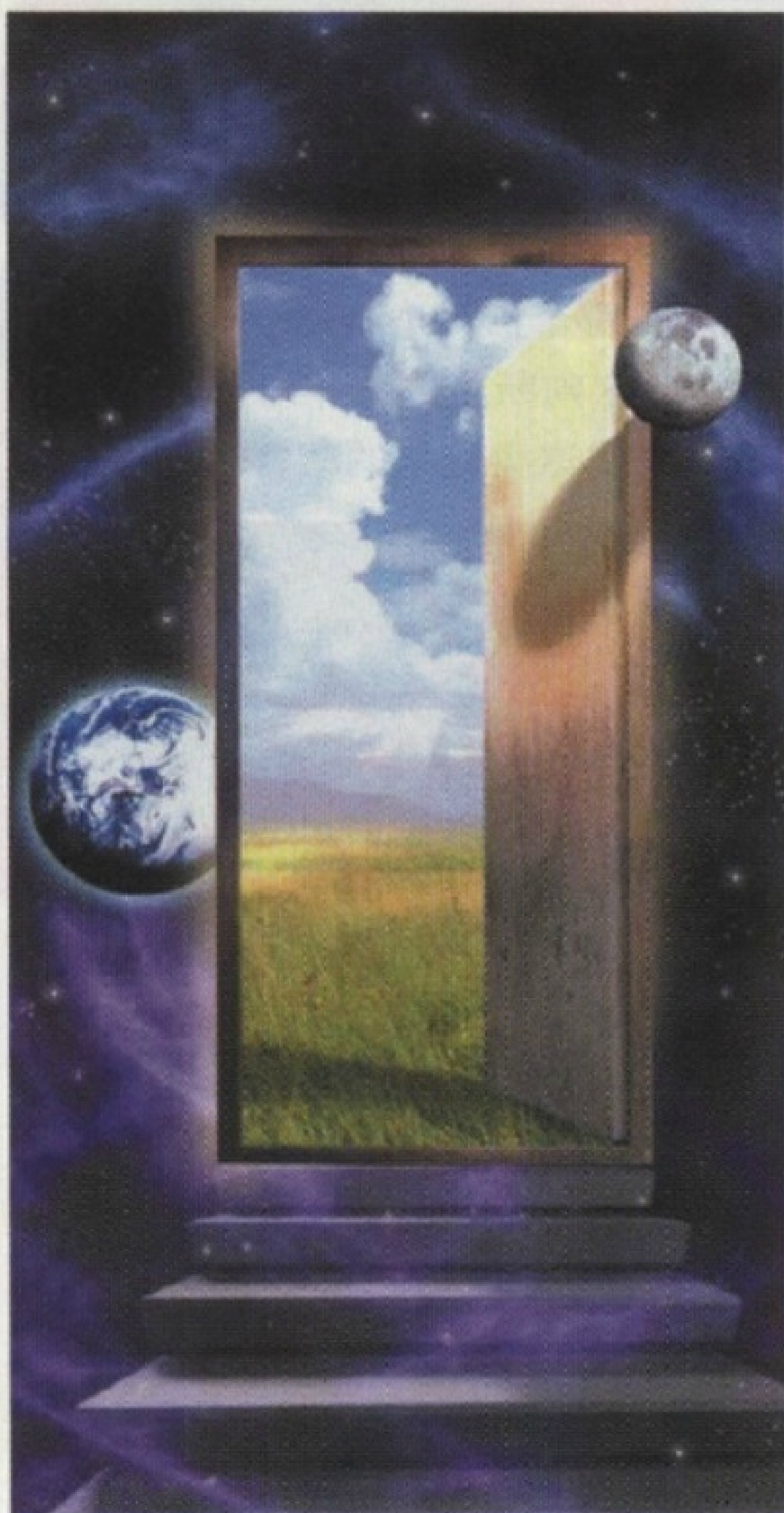

嗨，我是驴子。

就当作看一场互动电影吧

作为电影改编的游戏，本作最讨巧的地方就是不用宣传就可以吸引到大量玩家，因此许多电影改编的游戏就显得不用心。不过凭心而论，《怪物史莱克2》正式版在某些地方处理得还是不错的。比如游戏的图像引擎还是很出色的，不像许多改编自电影的游戏那样首先在画面上就输了一筹。此外，正式版里的故事情节和电影完全保持一致，在整个游戏过程中为电影制作的音乐不时穿插其间，听起来心旷神怡。虽然出于成本的考虑，游戏中不可能请到卡梅隆·迪亚兹以及艾迪·墨菲这样的明星为游戏中的人物配音，但几位配音演员仍然维妙维肖地模仿出艾迪·墨菲那十分有特点的声音。所以，如果你暂时无法看到电影，那么打穿游戏先预习一下电影的故事情节也是个不错的选择。

但是另一方面，从正式版来看游戏显然还存在电影改编游戏的众多通病。首先是作为一个动作游戏来讲，本作的操作有些叫人汗颜，倒不是说整个游戏的控制感觉都不好，而是在某些跳跃、攀爬的地方会有些卡，虽然这样的情况出现得很少，但如此一来动作就不太流畅，这可能是为了早些推出游戏而缺少足够的测试。此外就是关卡的设计上有些雷同，比如说驴子和Shrek一起去“Hunt”的那一段就显得有些长，有点拖戏的感觉。

从总体风格来看，游戏似乎是在模仿PC版的“哈利·波特”系列，都是通过平台跳跃、战斗和收集卡片、寻找秘密地点来完成游戏。不过本作在这些方面要简单一点，也逊色一些，不如在“哈利·波特”系列中那种好像到处都有秘密的感觉。当然话说回来，电影改编游戏有它固定的玩家群体，对于喜欢Shrek的玩家来说，即使看着贫嘴的驴子在那里插科打诨，以至于喧宾夺主，也是物有所值的。



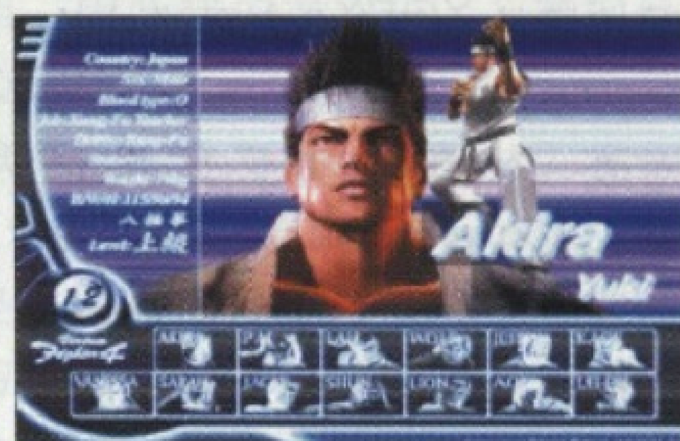
当越来越绚丽的游戏画面在第一时间吸引住我们的视线时，也许我们应该冷静下来认真地思考这个问题：3D技术究竟为游戏带来了什么？这时，一个悲观主义者可能会立刻愤懑地拿出一筐破烂来："你看看，它为我带来的只是多次升级后淘汰下来的一大堆显卡，这些年来我的显卡从2MB显存、几乎不支持任何3D特效的S3一路升级到了现在拥有128MB显存、支持一大堆我根本不知所谓的3D特效的FX5900，但是天可怜见，我最喜欢的《星际争霸》、《异尘余生 II》或《仙剑奇侠传》却只要那个2MB显存的S3就能跑得动。"当然，这是我们所能想象的一种比较偏激的看法，事实上如果排除网络对游戏的影响，从纯单机的角度上来看，自1996年3dfx公司将Voodoo卡推向市场，开创电脑游戏的3D时代以来，游戏产业还没有迎来下一个能与之相比的飞跃。

尽管3dfx是开拓者，但他们却没有笑到最后。没有驱动的支持，再好的3D显卡也形同一块废铁。3dfx公司的GLIDE驱动在与SGI开发的OpenGL、微软开发的DirectX 3D的竞争中落败，3dfx最终沦落到被后起之秀NVIDIA收购的悲惨境地，为3D游戏制定标准的权利最终还是落到了微软这个超级强者的手中。这上面提到的都是与硬件厂商有关的事，我得说，玩游戏还得被硬件厂商牵着鼻子走是一件感觉很糟糕的事，但这的确是游戏进入3D时代后带来的重大效应之一。如今的玩家不得不随时关注显卡的升级换代，即使是刚刚买了目前最强的显卡，但在《半条命2》或者DOOM III这样的游戏到来之前，他们都得为自己的硬件是否够用而感到惴惴不安。好了，这样讨论下去，我们的话题终究将变成"3D技术究竟为硬件厂商带去了多少银子？"让我们回到正轨上来，看一看3D技术究竟为游戏本身带来了什么。

3D技术究竟为游戏带来了什么？

■本刊游戏评论组 8神经

3D 技术对游戏类型拓展的影响



《VR战士》率先让我们感受到了3D技术为游戏带来的乐趣。



看到《孤岛惊魂》的画面，恐怕每个人都开始遐想未来的3D游戏将会达到怎样的拟真度。

当游戏进入3D时代以后，新游戏类型的诞生是最激动人心的。不仅诞生了3D格斗游戏这种全新的游戏类型，第一人称射击游戏、3D动作冒险游戏、赛车游戏、足（篮）球游戏等类型都在3D技术的包装下得到了新生。以《VR战士》为代表的3D格斗游戏引入了"三角"、"直圆"等空间攻击理念，这在以前的2D游戏中是不能想象的，它告诉玩家，要想在战斗中取得胜利，就不得不认识到利用3D空间的重要性。例如《魂之利刃》这款游戏中"横斩"和"纵斩"两种最基本的攻击方式，针对对手利用空间闪避来进行不同的攻击——你想蹲下我就来个纵斩，你想侧移我就来个大回旋的横斩，这都很好地表现出了3D游戏特有的空间感。《古墓丽影》是3D游戏的另一个里程碑，尽管《古墓丽影》的一代在刚推出时并没有引入对Voodoo卡的支持，导致它的画面现在看起来满眼马赛克，惨不忍睹，不过它的确是真正的全3D游戏。虽然《古墓丽影》的要素其实仍然建立在早期2D版《波斯王子》这类游戏的基础上，通过跑、跳、攀爬来逾越障碍，以达到新的区域，但由于3D空间的建立，人物不仅拥有了更多的动作，游戏还赋予玩家更多的行动自由和真实临场体验，玩家也因此享受到了更多冒险的快感。后来的《细胞分裂》、《合金装备2》等游戏同样如此，如果没有3D技术的运用，这类游戏所强调的真实潜入感也就无从谈起。

当id的Quake II 在Voodoo卡的包装下来到我们面前时，FPS游戏也彻底摆脱了





《波斯王子》系列是2D到3D进化的一个成功例子。



3D技术给了许多制作人一展导演天赋的机会，他们可以在游戏中按照自己的想法来运用镜头。

《刺杀希特勒》的伪3D时代，进入了一个新的时期。事实上迄今为止FPS游戏都在引领着3D技术的潮流，它是最能体现3D技术特征的一个游戏类型。当年在《刺杀希特勒》的迷宫中苦苦摸索的玩家，恐怕很难想到几年后会在《英雄萨姆》中体验在广阔的空间中跟满山遍野的怪物亡命周旋鏖战的快感。而光荣的《真·三国无双》则在3D技术如何为动作过关游戏服务的层面带来了新思维，这款游戏令玩家第一次在动作游戏中感受到了“战场”的空间概念，并结合了3D格斗的要素，可以说为今后动作游戏的发展制定了一套新的规则。

3D技术让游戏看起来更像电影。有一些厂商始终致力于将电影的运镜方式使用到游戏中，这是3D技术为游戏带来的一大卖点。在2D游戏中无论角色怎么运动，可是我们始终保持着同一个视角，背景的角度是不会变化的；但在3D游戏中，镜头和角色的同时运动可完美地表现出空间感，在某些非常需要临场感的游戏中，这样的镜头运用更是非常有必要的。《寂静岭2》或者《生化危机》都是这方面的代表。在《寂静岭2》这样的游戏中，制作者随时保持着对镜头的控制，玩家也一直处在压抑的感觉中——试想在那样恐怖的环境中，镜头总是限制着你去看到想看的东西，怎么会让人不觉得心慌！不过，有时候3D动作冒险游戏的镜头运用也让人感到头痛。以《波斯王子——时之砂》为例，这款游戏在角色转身时经常造成糟糕的视角变化，尤其是遇到角色面对镜头跑过来的情况时，尽管能带来视角上的一些新鲜感，但这确实是比不上普通3D游戏追尾视角方便实用。这也许是今后开发商需要想办法解决的一个问题。

3D技术的发展还为我们带来了动作捕捉系统或者“布娃娃”技术，它让人物的动作更加华丽和逼真。我们还记得乔丹·麦其纳在制作2D版的《波斯王子》时曾让自己的兄弟做出各种动作，自己拿着照相机来拍摄。有了动作捕捉技术后，现在的《波斯王子——时之砂》中角色的动作已跟真人无异。而在《鬼武者》这样的游戏中，我们可以说就是操作着金城武本人在闯关。

我们可以肯定，3D技术为游戏业带来了一次飞跃的发展，游戏类型开始因为3D而拓宽，但这并不意味着进入3D时代的游戏就更好玩。下面我们要讨论的正是这个话题。

3D技术带来了游戏性的飞跃吗？

正如文章最前面所举的那个例子，对于许多老玩家来说，游戏给他们带来的黄金体验仍然停留在2D游戏时期。一些老游戏提供给他们反复体验的游戏乐趣，而这些游戏所制定的规则现在仍然被后来的作品所沿用。虽然就某些游戏而言3D元素是不可或缺的（例如CS或者《VR战士》），但像战略游戏或角色扮演这种并不特别强调空间感的游戏类型，3D化并不能为其带来最根本的游戏性提升。以几款同类型的游戏为例，3D的《地牢围攻》在我们心目中的地位并未见得超越2D的《暗黑破坏神 II》，而《仙剑奇侠传三》与它前辈所取得的成就相比更是天差地远。这样来看，除去技术上的进步，许多游戏的游戏性并没有获得同样的飞跃，尽管光色眩目，但它们反而更加像快餐作品。

严格来说，3D技术应该是为游戏的主题服务的，像《最终幻想X》或者《指环王——国王归来》这样的游戏，游戏的3D画面运用得贴切而恰到好处，成功地表达了游戏的主题，并且成了评价游戏的重要一环。但一些守旧的玩家并不认可这一点，在他们评价游戏时甚至更愿意剥离技术成分来还原一款游戏的本质。一款本身不值得细细咀嚼的游戏哪怕3D技术运用得再好，在他们看来也是失败的。我们还看到，当一个3D引擎出现以后，它将会为很多作品服务，绘制2D背景的烦恼工作正在渐渐远去，这时的游戏变得越来越像纯粹的商品，制作一款游戏的成本变低，同一个引擎套上新的故事就可制作出一堆的资料片，尽管声光色效总是保持了一定的水准，但第一次的那种感动却再也找不回来。

其实3D技术并不会桎梏开发商的想象力，许多游戏制作人在期待着有更强劲的机能来帮助实现他们脑海中的构想，但从目前的情况来看，3D技术能带来的新游戏类型似乎已被开发殆尽，剩下能做的只是强化而已。虽然我们期待有新的天才开发人能在3D的游戏空间内创造出新的娱乐要素，但就眼下而言，制作者们在崇尚3D技术的同时不要丢掉重视游戏性的传统，这才是最重要的。



当然，有时候强制的3D镜头也会让我们感觉到别扭。



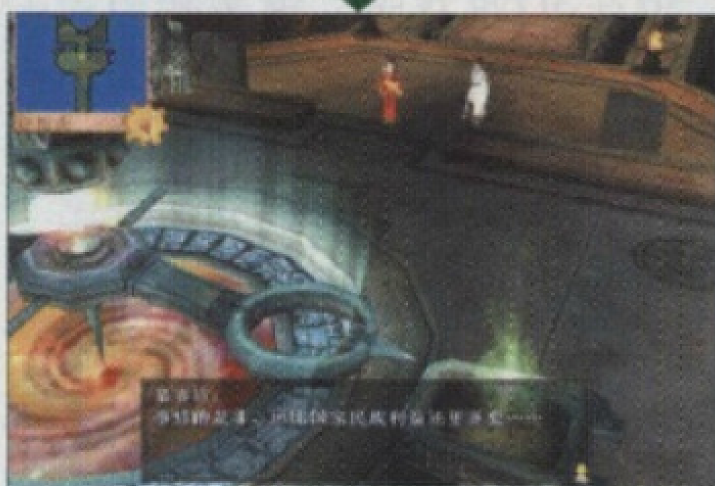
3D技术与FPS游戏的配合向来亲密无间。



随着技术的发展，在PES3中球员身体的接触变得更加真实。

3D技术与国产游戏





国产游戏还在3D化的过程中艰难地探索。



尽管画面更加绚丽，但是《无冬之夜》所取得的成就并没有超过《博德之门》。

自大宇将《轩辕剑》系列和《仙剑奇侠传》系列的最新作改为全3D以来，在玩家中引起了不少争议。支持者认为国产游戏及早3D化，赶上世界的潮流非常有必要，否则会落后得越来越远；而反对者的意见是厂商的责任在于制作出让玩家满意的作品——虽然大宇将招牌的系列游戏进行3D化具有长远的意义，但玩家付钱购买了是一个具有实验性质的作品，就有理由表达自己的不满，更何况这几款游戏3D化之后在画面表现力上确实失去了原来的韵味。两种看法都有自己的道理，大宇的举措是值得肯定的，但3D化后的这几款游戏并不算成功也是事实，许多玩家希望看到像当年《轩辕剑叁》那样美轮美奂的2D版作品，可惜这个愿望的实现可能已渐行远去。也许大宇更加明智的做法是将招牌的游戏系列保持玩家喜爱的2D风格，然后另外制作新的游戏来尝试自己的3D技术，但目前国内严峻的单机游戏市场却不允许他们进行任何有风险的尝试。

实际上，大宇也只是利用3D技术为《轩辕剑肆》或《仙剑奇侠传三》换了一个外壳，我们的武侠游戏可凭借3D技术的发展来进行一次创作理念上的飞跃，脱离用3D来包装传统2DRPG的局限思维，但并没有多少厂商有勇气跨出这一步。从这个角度来看，笔者认为最成功的尝试是昱泉国际的《流星蝴蝶剑.net》，尽管这款游戏在国外得过不少奖项，可惜的是，国内的大部分玩家对其并不买账，他们更加热衷于在一个虚构的故事中寄托自己的感情，而在这一点上《流星蝴蝶剑.net》所做的几乎是零，于是它也就仅仅是昙花一现。

目前国内的单机游戏研发几乎陷入接近死亡的状态，大宇等寥寥可数的几家公司正在努力坚持着，未来的“仙三外传”仍然会以3D的面貌出现，尽管它可能还不能让我们非常满意，但我们除了支持之外也没有其他的选择。据说大宇开始在《轩辕剑Online2》中尝试使用卡通渲染技术来弥补3D画面在表现中华古风古情上的不足，这无疑是一个正确的做法。

3D游戏的未来，下一个飞跃在哪里？

3D技术还在向前发展着，但3D游戏的创意却已接近枯竭，尽管还有Blizzard这样的公司在努力追求画面和游戏性完美结合的境界，可我们得承认，3D游戏发展到今天已不像当初那样给予我们不断的惊喜，面对大多数游戏只是提升了越来越真实和精美的游戏画面，我们开始思考游戏产业下一次的飞跃在哪里——也许3D的尽头是虚拟现实以及体感游戏。SONY旗下的SCE已在这方面开始了成功的探索，欧洲SCE分部为PS2游戏机开发的周边设施“Eyetoy（注）”令人眼前一亮。目前针对“Eyetoy”开发的游戏还在不断增加中，它的前景非常令人看好。一直以来，日本的某些游戏厂商总是在创意上不停地进行探索，当年KONAMI红遍全球的跳舞机就是一个很好的例子。事实上，Eyetoy或者跳舞机这样的硬件同样适合在PC机上开发，但遗憾的是并没有硬件厂商愿意去作这方面的尝试。



无论技术怎么发展，也许有些游戏永远都会打着2D的烙印。

狄更斯在《双城记》开头有一句被现在的写手引用到俗滥的话，在这里我仍然忍不住要再引用一次：“这是最美好的时代，这是最糟糕的时代。”技术的发展令更多的游戏创意随之诞生，但厂商们一旦停下来享受已有的成果，游戏产业也将随之停滞不前。历史告诉我们，只有追求游戏性上的创新才是这个产业的突破之道，一款游戏只有当它拥有高超的游戏性和能打动人心的情节，才具备让人不断咀嚼的魅力，才显示出它的伟大与不朽；否则任随屏幕上如何山摇地动、流光溢彩，也难使玩家为之心动，因为这一切都与“乐趣”无关。



卡通渲染技术在3D和2D之间搭起了一座桥梁。



这就是Eyetoy。

（注：Eyetoy是PS2游戏机的一种游戏外设，它通过放在电视机顶端的一个特殊摄像头来捕捉玩家的动作，玩家的形象会直接出现在电视屏幕中，并结合为Eyetoy开发的专门游戏软件来进行游戏。这些游戏包括跳舞、功夫、足球等，玩家会以自己的形体动作来直接与屏幕上的游戏内容产生互动）

王道的复活
《虚幻竞技场2004》

Unreal Tournament 2004

■上海 善良的大灰狼

如果你自认为是一位忠实的FPS玩家，却不知道《虚幻》的名字，那你应该感到羞愧。这不仅因为《虚幻》自1998年问世以来，一直坚持自有品牌发行，更因为《虚幻》的问世打破了长期以来《雷神之锤》一统天下的局面，让id公司的天才们第一次有了必须要认真应对的对手，这就是《虚幻》。

在目前的电脑游戏市场上，许多玩家更青睐于《反恐精英》等高写实性游戏的对战，而不再是《雷神之锤》、《虚幻》这样带有浪漫主义的暴力美学作品，《虚幻》似乎正逐渐地被忘却。面对着困境的出现，Epic把重点放在了《虚幻竞技场2004》（以下简称UT2004）上，希望这款作品能继续吸引玩家注意，成为新的市场主流。

精品 总评 8.8

☺ 创新的夺地模式、精美绝伦的画面效果和逼真的环境音效，让游戏具备了最成功最流行的动作射击游戏要素。

☹ 超大的游戏容量和硬盘空间需求吓跑了不少准备着手一试的玩家。

制作	Epic
发行	Infogrames Entertainment/Atari
载体	CD×6/DVD×1
类型	第一人称射击
语言	英文
环境	Win98/Me/2000/XP



硬件杀手？品质杀手？

说到《虚幻》系列游戏就必然涉及到硬件评测，这已成了一种潜规则，而这个规则的由来很大程度上与“虚幻”引擎强悍的表现力直接相关。“虚幻”引擎可能是地球上使用最广的一款引擎了，在《虚幻》推出的两年之内就有18款游戏与Epic公司签定了许可协议，这当中包括众多热门的游戏，如《北欧神话》、《杀出重围》、《永远的毁灭公爵》、《彩虹六号2》等更是直接受益于此引擎强大的表现力。除了在单机游戏领域表现卓越外，在时下当红的韩国网络游戏中，《凯旋》、《天堂Ⅱ》等也是清一色的“虚幻”子弟。由于功能的强大，“虚幻”引擎的应用范围还涵盖了教育、建筑等其他领域，联合国教科文组织的世界文化遗产分部设计的巴黎圣母院的内部虚拟演示、ZenTao公司空手道选手的武术训练软件、VitoMiliano公司面向房地产行业设计的“Unrealty”建筑设计软件等也同“虚幻”引擎的关系密不可分。

因此，当UT2004出现在众人面前时，大部分玩家最关心的莫过于游戏对电脑的配置要求。UT2004会成为新的硬件杀手吗？答案是肯定的。因为无论是系列的忠实玩家，还是刚加入游戏的新玩家此番面对的都是一款容量高达3.64G，硬盘空间需求为5.2G的超海量游戏，无怪乎官方的首选推荐是DVD版（1DVD），其次才是CD版（6CD）。而整个游戏的安装时间长达28分钟，难怪不少玩家乍一听到就逃了。不过，尽管UT2004对硬盘张开了血盆大口，但对于硬盘之外的其他要求却是手下留情。虽然DirectX 9已成了不少FPS游戏支持的对象，但由于UT2004采用的依然是前作的引擎，这让游戏在除了容量巨大之外，对电脑的硬件配置需求保持了前作的水平，并且玩家不用担心不支持DirectX 9会带来画面效果的损失。虽然如此，UT2004仍然可以算是当前在相同硬件配置下画面效果最逼真、最华丽、最流畅的FPS游戏。游戏出色的美工和优秀的引擎编程弥补了对DirectX 9支持的不足，这点在游戏中场面壮观、规模宏大的太空战场上被表露无遗。值得赞赏的是，UT2004采用的“虚幻2”引擎除了画面表现出色外，对声效的支持也绝对一流。由于支持EAX，因此游戏中声音定位准确，环境音效细腻，在对战中听音辨位效果极佳。更难能可贵的是，UT2004的欧美发行版中还附赠了微软的语音识别系统和耳麦，理由何在？因为加入了特有的语音控制系统，因此玩家可直接用语音来控制BOT行动，同时玩家输入的文字也可转为语音，让人不得不为之叹服。正是因此，UT2004与其说是硬件杀手，不



超一流的华丽战斗场面是UT2004的优势所在


超一流的华丽战斗场面是UT2004的优势所在。

如代之以品质杀手称号更为贴切。

克隆与模仿，创新之道

既然UT2004是针对多人对战的一款游戏，因此游戏中提供的单人模式几乎可用鸡肋来形容，但游戏的多人对战模式的确让人有了耳目一新的爽快之感。和前代游戏一样，UT2004允许玩家在本机上进行模拟对战和联网进行多人对战，为此游戏中增加了9种新的游戏模式，在这其中最值得一提的莫过于Onslaught模式。《战地1942》的名字想必没有人感到陌生，其"夺地模式"设计可以说是最有新意的设定，通过对不同根据地的占领来获得不同战略物资的分配，并最终拿下敌人的全部阵地，让之前习惯了拼命冲锋陷阵的玩家有了对战场的重新认识，也由这种认识获得了新的乐趣。Onslaught模式采用了类似的设计，红蓝两方通过争夺地图上各个能量节点，获得打通对方大本营能量中心的权利，让玩家在未来的世界里从抢夺阵地中获得了游戏对抗的乐趣，而且较之以前不同的是，这一模式中还加入了坦克、飞艇、战斗机、布雷车等载具供玩家战斗之用，无形间让战斗的火爆程度更甚以往，目前网络游戏中开放的游戏对战服务器90%以上皆是以Onslaught模式为主，而这一模式，也从根本上打破了此前《虚幻竞技场》游戏中战斗只局限于步兵作战的范畴，让竞技对抗的概念从单一的技巧拼杀向热门的动作射击方向转变。此间还需要说明一下的是，受到《光晕》、《黑客帝国》等科幻游戏及电影的启发，Onslaught模式下各类载具造型出色，混战之中比之大场面的科幻电影也毫不逊色，让人过足眼瘾，爱不释手。


利用厚重威猛的载具向对手发起攻击是ONS模式能够大受欢迎的原因。


嬉皮士的穿着，未来化的战场，华丽震撼的效果构成了UT系列的传统。

杀或被杀，武器系统的平衡之道

一款好的竞技游戏，如果不能做到平衡，那必然意味着体制的崩溃，每年每月都有大量的第一人称射击游戏问世，99%以上的游戏都会加入多人对战的功能设计，但最终真正被人认可，能长盛不衰的实在凤毛麟角。绝大多数的第一人称射击游戏，如果不能通过单人游戏模式中精彩剧情与动作射击的搭配让玩家感到满意，那么这款游戏无疑将是失败的。因此除了《雷神之锤》、《虚幻》、《反恐精英》等极少数的游戏之外，其他的第一人称射击游戏在多人对战中都毫无建树。UT2004能获得关注，除了它的精美画面、创新的多人模式外，平衡的武器系统功不可没。与大多数第一人称射击游戏以玩家的喜好或剧情的需要来安排武器不同，UT2004中的武器更多来自前代的继承和针对玩家需求的添加。特别是游戏中的武器都有着两种不同的射击模式，配合起来使用，让本已数量充足的武器库中选择更加多样。比如Translocator传送器主要攻击发射传送盘，次要攻击则是把玩家传送到传送盘所在的位置（哪怕传送盘在空中也可进行传送）。试想一下，如果在安全地点放置传送盘，形势不好马上传送，或者利用传送所产生的冲击，对敌人进行瞬杀，同一种武器可演变出不同的玩家。又比如蜘蛛雷发射器，主要攻击可布设蜘蛛地雷，其次则是用红外线指定蜘蛛地雷攻击目标，这时如果再配合上Grenade Launcher枪榴弹发射器的粘弹，想一想蜘蛛地雷身上粘着粘弹爬向敌人，或是找一名队员全身粘满枪榴弹冲向敌人，这样的乐趣相信并非单纯的射击可以媲美。或许正因为此，每次体验UT2004，总会让人有说不出的新惊喜与收获，而这也恰恰是游戏最为吸引人的特色所在。


相同的配置下，UT2004的画面比前作更加出色，并且震撼力十足。

被很多因素所影响，UT2004很有可能被淹没在最近涌现的一大批FPS游戏中，难以得到一般玩家的关注。但我们需要承认它的创新与出色，回想这个系列一直以来优秀的表现，笔者认为UT2004做到了在成功继承的基础上继续发扬光大。从UT2004带来的创新与突破上看，它已然走出了《虚幻竞技场》系列固定的竞技游戏范围，它更像是一款融合了时尚前卫流行娱乐要素并保留传统拼杀竞技对抗快感的完美产物。正因为如此，无论你此前是否玩过《虚幻竞技场》系列，UT2004都是一款值得尝试，并且能不断为你带来乐趣的游戏。 P


与HALO中一样有载具的加入，让传统的步兵战斗被立体化的大作战所替代。

食之无肉，弃之有味

——《反恐精英——零点行动》点评

■北京 Alan

《反恐精英——零点行动》（以下简称CZ）的发售，从时间和环境上看，的确是处在一个很微妙的局势下。“三一一”马德里爆炸事件继“九一一”之后，给世界带来了新一轮的恐慌。这两次爆炸事件仿佛就是昨天的梦魇，家破人亡和生离死别在电视画面中是如此真实，“甚至一度清晰得有如手上的指纹”。而随后不久，CZ便在全球同步上市了。颇具煽动性的宣传广告和标榜着“维护正义”的游戏内容使得CZ持续热销，在国内市场非常引人注目。又兼CZ中带有现在全球最流行的Counter-Strike（反恐精英，简称CS）1.6正式版本，更是其得以大受欢迎的理由。

接下来的好消息是，作为世界著名的大型电子竞技赛事，2004年三星电子杯世界电子竞技大赛（WCG2004）将首次采用CZ作为CS项目的比赛版本，这使得CZ愈加红得发紫。

然而事实上，CZ真的如此出色吗？

点滴改良的说服力

我不知道是自己的错觉还是真的发生了应该发生的变化，《零点行动》单机任务版的画面比起CS历代版本，都要显得精美。虽然在安装上还是一如既往的光盘解压缩方式，执行程序时也是标准的Steam界面，但在人物、服装、场景、物品、器械的细腻程度上却有不少的提高。至少指挥官的面部不是和大部分队员一样用面罩蒙住了，胡子和皮肤都可以看见——乍一看甚至觉得他很像美国著名影星肖恩·康纳利（但愿这不是错觉）。而其他人特别是自己的队友和绝大部分的恐怖分子，面部表情就显得生硬许多，而且颇为单调。好在肌肉和服装的贴图上色调变得丰富了，不再那么“棱角分明”。

这只是部分细节的改变。正如著名CS比赛地图de_aztec的特点一样，在场景的局部细节上，CZ处理得很好，但只限于局部。例如菲律宾Basilan岛的木结构建筑，拉脱维亚的城市广场雕塑，水城威尼斯的“刚朵拉”；物品上，枪械的贴图、步话机、喷枪、光纤成像设备、遥控炸弹等。这些场景和物品的贴图精美细腻，极其逼真。然而局部的改进显然不能在整体上说明问题，CS中地图的写实程度和精美程度是有一定高度的，这个高度并没有在CZ中得到超越，更多的在于沿用和改良。在俄罗斯火箭发射场任务中，脱离时必须摧毁的武装直升机，还有破冰船任务中最后要击落的AV8B垂直起降战斗机，画面上显得非常单薄，不客气地说就是几片单一贴图。还好场景整体表现抢眼一直是《反恐精英》系列的优点，否则真不知道在《半条命2》即将推出的这些日子里，Valve究竟干了些什么。即使这样，也无法想象《零点行动》的引擎没有发生根本性的变化，相比泄漏出的《半条命2》不完全版本的部分场景，除了CS的绝对拥趸，渴望创新的玩家绝对对CZ大皱眉头。

点滴改良具备说服力吗？至少在我个人来说，这个答案是否定的。如果CZ是CS的新版本，那么可能不会有人对它表示出这样的不满。关键在于它是一个全新的单机任务游戏，既然是全新的版本，我们自然也希望看到游戏能带来巨大的创新和亮点，例如全新的引擎。炒冷饭也要讲究技巧，《零点行动》如此表现实在难以服众。Valve并非id，不是人人都可以说自己的引擎至少有5年的生命力。何况CS的引擎还是脱胎于Quake。

在声音效果上，《零点行动》也有了一些改变。例如M4A1加装了置退器以后的声音是轻轻的“叮叮”声，而不是消声手枪那样沉闷的“噗噗”声，单兵手雷的爆炸不再和CS里面那样惊天动地。在室内的枪声有了回音，如果玩家的耳机定位效果好，还能分辨出回音的强弱变动过程。另外，在室内听到的雨声和在室外听到的也有不同。这些变化对于图像的陈旧来说，基本起不到锦上添花的作用。

良品　总评 7.3

☺ 反恐题材、操作技巧和携带的CS 1.6正式版均受好评。

☹ 引擎没有根本性的改进，图像、模型都在炒旧饭。

制作	Turtle Rock
发行	奥美电子
载体	CD×2
类型	主视角射击
语言	英文/中文
环境	Win98/Me/2000/XP

文化包容性：8.5　上手精通：7.0　画面：8.0　音效：8.5　创新：5.5　剧情：6.5

（此评分仅针对游戏单机任务模式）



贴图比以前细腻了。


场景整体效果没有太大改观。


水的贴图质量也没有提高。


人物模型简陋。


武器模型逼真。


很细腻的枪械。


场景和武器反差强烈。



FPS高手的温床

操作上，《零点行动》对玩家的要求可以说是苛刻的。每个任务中自己从头到尾要充当“孤胆英雄”不说，自己的电脑队友也不能发挥多大的作用。在“简单”等级下进行游戏，已对个人操作提出了极高的要求。射击固定目标时如果不能第一时间击毙敌方，那么有可能换来的就是读进度操作。我玩了几年的CS，对打头射击已有了一定心得，在简单等级下仍不免“平地覆车”。敌人的AI做得并不是很高，行动刻板而且公式化，而表现在射击精度上就显得比较恐怖了，特别是一击必杀的火箭筒手，只有在他装填的空隙看准机会击毙他。如果是一个FPS好手，那么“简单”等级下“闪电般移动、锁定、瞄准、打头”也不是不可能，只是成功率不高罢了。在“困难”等级下则只能捕捉机会了。该等级下就是拿手枪的敌人也能“在慌乱中”一枪闷在玩家脑门上，弹药和急救包更显得捉襟见肘。“困难”等级下，只要在原地停留超过1秒，敌人的子弹总能呼啸着找到我的脑壳，迫使我不得不像猴子一样窜来窜去。CS中蹲姿射击本来精度和稳定度都能大大提高，在CZ的“困难”等级中不提倡，只要一蹲下，基本上会导致“杀敌一千，自损九百”，所剩无几的生命值根本无法支持后续行动。特别是最后一关，在高楼大厦中孤军奋战，面对的恐怖分子个个穷凶极恶，装备精良，角色的生命值很难长时间保持在80以上。而我通关的那一刻，发现我的鼠标和鼠标垫上面都是汗水，键盘上的塑料键帽保护套也被磨出了几个小坑。

这种游戏的技巧是十分必要的。无强度的游戏过程如同白开水一样淡而无味，而游戏难度过大势必造成玩家对游戏失去乐趣和耐心。CZ等于一本CS的操作技巧进阶教程，在游戏中，玩家的综合操纵技巧经过循序渐进的练习，可得到很大的提高。只要能从容地应对“困难”级别，那么在个人技术上就具备了相当的基础，至少在公众服务器乱战时再也不会由于总被高手打死而郁闷。

CZ的任务中也增添了许多不可预知的设置。比如已经走过的路，再走一次说不定还会碰上敌人。这非常符合客观现实。危险世界中没有哪处地方是安全的，就算是已经走过的路也一样。在这些设定下，游戏的合理性和难度得到进一步提升，玩家也必须掌握并合理利用一些技巧，才有可能在游戏中获得乐趣。在第2和第4个任务中，前期都需要玩家秘密潜入敌人巢穴完成侦察任务，一着不慎就可能前功尽弃——在真实反恐怖任务中，这些风险也是必须承受的。Valve在这一点上做得很好，CZ吸收了《彩虹六号》的优点，丰富了游戏性的同时，也大大加强了真实性，强调技巧性。



恐怖世界，内涵为王

CZ毕竟成功了。不为别的，因为它迎合了游戏玩家甚至是大多数人的心态。这款游戏尽管有诸多瑕疵可供挑剔，却有一点是无可辩驳的，那就是游戏的内容。以反恐怖为主题，以小规模常规战争或地区性武装冲突为背景的游戏，在现今世界上很难不流行起来。

“九一一”以后，世界性的恐怖主义成为新的问题，许多国家和地区被恐怖主义的阴影所笼罩。人们无法预知自己的生死，原因在于无法知道自己的汽车上是不是有炸弹，超市的奶粉罐里是不是有剧毒药物，工作的办公室里会不会闯进不明身份的持械蒙面汉子，乘坐的火车和飞机是不是随时可能化为灰烬……

这一切都因为Terrorist（恐怖分子）的存在。原本和平宁静的生活现在被提心吊胆所代替。你永远都不可能预测到下一次恐怖事件发生在哪里——搞不好就在你的汽车驾驶坐垫下。在这种情况下，每次反恐任务的胜利，都能给老百姓带来哪怕是一点点的安全感，尽管是虚拟的游戏，只要内容取材于真实世界，主题是对恐怖主义宣战并且获得最终胜利，那么它就应该受到欢迎。这确实是一种不切实际的精神寄托，而有寄托总比没有寄托好。从这点出发，也就不难理解著名漫画《七龙珠》中，魔人布欧在地球上四处横行，制造巨大的恐怖时，残存的人要把希望寄托在一个名不副实的救世主撒旦先生身上。讽刺的是，撒旦先生用孙悟空等力量型战士所不能接受的方法同样取得了战斗可以达到的目的——驯服魔人布欧。可漫画毕竟是漫画，它和现实有着很大的差距，所以现实中，人们往往想到的只是枪和子弹。

对于《零点行动》而言，我们只能以叹息相对。这个游戏和它携带的CS 1.6版本有着广大的受众群，有着诸多的消费个体。说句实话，它的创新有限，它的技巧要求过高，它的游戏过程比较惊悚……而它给予游戏者的精神寄托，却是因为存在于现实世界之中的危险。这是一种无奈，还是一种讽刺呢？

我不知道。因为我也喜欢CS的世界。



圣域 SACRED

■游侠创作室 奥杰
（本刊特约作者）

自从《暗黑破坏神》系列成为动作RPG之王以来，效仿者不在少数，在这些暴雪的"学生"当中，笔者感觉来自德国的Ascaron Entertainment表现最为突出。由它制作的《圣域》（Sacred，又称为《神圣纪事》）借鉴了一些《暗黑破坏神》系列的游戏模式，同时其自身也有鲜明的特色和震憾的效果，其画面之精美、音乐之动听、技能与魔法体系较《暗黑破坏神》系列之改进，可以说是对动作RPG的游戏模式作了进一步的完善。游戏为玩家开放了一个极为庞大的D&D世界，玩家在游戏中拥有极高的自由度，就笔者的感觉来说，它就像是一款单机版的网络游戏，像武器装备的组合、技能属性的配点，这些在网络游戏中经常被探讨的问题在本游戏中也很值得研究。因此对于同一种职业不同玩家可能培养出完全不同的游戏角色，比如六翼天使既可以培养成偏于法术型的魔法天使，也可以培养成偏于特技型的格斗天使。在本攻略中笔者给出的升级推荐方案仅供各位玩家参考，大家也完全可以自行"研制"自己喜爱的战士类型。另外《圣域》也支持联线游戏模式，既可以4人联手冒险，也可以16人PK对抗，从这方面来看，玩家是可以将《圣域》当作一款小型网游来玩的。《圣域》的背景故事讲的是Ancaria大陆本来是一个安宁和平的世界，然而邪恶的魔法师Shaddar为了一己之私，妄图统治整个世界，在通过古老的咒语召唤出恶魔Sakkara Demon之后，使世界变成了危机四伏、硝烟弥漫的战场，人类、兽人、不死怪物以及其他生物都被卷入到旷日持久的战争中。而所有这一切，都源于Shaddar召唤出了恶魔Sakkara Demon，但是他又无法控制住恶魔。Sakkara Demon摆脱了Shaddar魔法的束缚，并开始向Shaddar展开了攻击，为此Shaddar绞尽脑汁，想要找到对付恶魔的方法……

精品 总评 8.1

制作	Ascaron GmbH
发行	Encore/阳光娱动
载体	CD X 2
类型	角色扮演
语言	英文
环境	WIN9X/Me/2000/XP

文化包容性：7　上手精通：8.5　画面：9　音效：8.5　创新：7.5　剧情：8

配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 1GHz
内存：256MB
显卡：64MB以上
硬盘：2.0GB

上手指南篇

1.游戏操作技巧

《圣域》的基本操作方法有些类似于《暗黑破坏神》，用鼠标左键单击某一地点，主角即向该地跑去，如果按住Shift键则主角会慢步走过去，如果按住鼠标左键不放，则主角会一直跑。在游戏中按住Alt键即可显示当前画面中所有人物及可操作物品的名称，这有利于玩家方便地找到那些可以打开的容器。容器被打开后通常会有一些金钱或装备掉落到地上（打死某些敌人也会有东西掉在地上），这时可按下A键，主角会自动将周围地上的所有金钱、装备捡到包内（仅限于单机模式）。按I键可打开背包（BACKPACK），点击背包界面左下角的箭头可自动整理包内物品，右键单击可使用或装备包内物品，左键单击可将包中的武器拿起放到画面下方左侧的快捷窗口中使用。另外在这个界面下还可以切换到法术技能窗口（COMBAT ARTS）和连续技窗口（COMBO），左键单击"拿"起一个技能或连续技图标，可放到画面最下方右侧的快捷窗口中以选择使用。随着主角级别的提升，画面下方的快捷窗口会越来越多，可用1、2、3、4、5切换武器，用6、7、8、9、0切换技能或法术。那么为什么要有如此多的切换窗口呢？是因为游戏中的敌人会有各不相同的抗性，有的抗火，有的抗毒，有的抗魔，有的抗物理攻击（鼠标指向敌人时在



按下Alt键可显示周围的物品和人物。



多人模式下的起始地点在一座小岛上。

敌人名字下方会有相应的图标显示），因此只有换用相对应属性的武器或技能，才能达到最好的攻击效果。

当鼠标指针指在敌人身上时会变成一个剑形图标，单击右键可使用特技或法术攻击（Ctrl+右键单击则原地使用法术或特技）。每次用过特技或法术后都需要经过一定的回复时间后才允许再次使用（在这个游戏中是不存在“魔法值”这个概念的）。单击鼠标左键可用武器攻击敌人（Ctrl+左键单击则原地攻击敌人），如果按住左键不放则连续攻击。若在Option选项中将“鼠标跟随目标”（Mouse：Follow opponents）勾选了的话，那么在按住鼠标左键连续攻击时主角就会自动追着敌人打，弓箭手会自动瞄着移动中的敌人放箭，这在攻击空中飞行的敌人时非常有用。这里要特别介绍一下木精灵弓箭手的一种打法——或许有的玩家还不清楚，木精灵在骑马时是可以边跑动边攻击的。具体方法是：先指向一个敌人按下鼠标左键不放，当看到木精灵有举弓动作时按着左键将鼠标指针移到另一处空地，而后迅速松开再按下左键不放，拖动鼠标木精灵就会边跑边射箭了。

在战斗中受伤是难免的，主角的生命显示于脚下的光环上（敌人也是这样），另外在画面右上角还有一个环状的“血槽”围绕着主角的头像。当生命值极低时就会有一个血红的光环从右上角“爆”出来，此时要立即按下空格键“补血”（不要告诉我你包里忘了带红瓶），慢1秒便可能血尽人亡。除了红瓶外，游戏中还有几种颜色的瓶子也可以用快捷键来喝——Q键喝黑色瓶子，打不死系怪物时可使其不能重生；W键喝蓝色瓶子，使杀敌所获经验增多，在与大批敌人群殴时适用；E键喝绿色瓶子，是主角中毒时的解药；R键喝黄色瓶子，使特技或法术立刻回复到可放出状态，在需要连续放“大招”的时候使用。

由于游戏的世界非常庞大，所以查看地图是经常要做的一件事。按下M键即可看到世界大地图，将鼠标指针放到地图边缘可卷动地图。如果按下鼠标左键不放可显示指针所指区域的小地图，并可在此状态下拖动鼠标查看周边区域。如果在游戏中按下Tab键，则可显示当前主角所在地区的小地图，并且不影响主角当前的行动，也就是说可以按着Tab键一边看地图一边跑路。其它游戏用键还有：

L键：查看日志及与主角相关的信息说明；F键：打开技能窗口；C键：打开组合技窗口；H键：查看帮助信息；P键：暂停游戏；回车键：确认或接受；S键：存取档；F9键：快速存档；F8键：快速取档；O键：打开游戏选项菜单；Esc键：关闭窗口，进入系统菜单；鼠标滚轮（或小键盘的+和-）：缩放游戏画面；`键：输入控制台指令；Ctrl+B键（或PrintScreen）：截取游戏画面。在商店中Shift+左键单击自己的物品：快速出售；右键单击商人的物品：快速购买；在多人模式中Ctrl+左键单击同伴名字：传送到目的地。

2.游戏难度选择

《圣域》的游戏难度由低到高分为Bronze（青铜）、Silver（白银）、Gold（黄金）和Platinum（白金）4种。初次游戏的时候只能选择Bronze和Silver两种难度，当完成了Silver难度之后才可以选择Gold难度，同样，只有完成了Gold难度才能选择Platinum难度进行游戏。当玩家选择高级难度的时候，可以将自己在先前难度级别游戏中使用的角色导入以进行游戏。

3.任务指示系统

地图超大，任务繁多，是《圣域》的一个主要特点。针对此项特点，《圣域》提供了非常完善的任务指示系统，以方便玩家进行游戏。在游戏中，当玩家遇到头顶上显示着“？！”标志的NPC时，便可以从他们那里接受任务；而头上显示着“！”标志的NPC则表示该NPC交给玩家的任务已经完成，与他交谈可以结束任务并得到奖励。这两种NPC在地图上都用白色的点表示，非常容易找到。当玩家接受任务后，可以按L键打开冒险日志查看自己所接受的任务。黄色的任务是主线任务，蓝色的是支线任务，任务名称前面打勾表示任务已经完成，而任务名称前面画着圆圈表示任务正在进行。

在任务进行中，玩家可通过屏幕下方的罗盘指针来确定方向。罗盘上的大指针指示着主线任务的方向，而蓝色的小指针则指示着支线任务的方向。当同时接受了两个以上的支线任务时，打开冒险日志，选择想要完成的任务，小指针便会指示出该任务的方向。此外，按住Tab键或按下M键，将小地图或世界地图打开，可以看到地图上有书本标志。绿色书本标志表示已经完成的任务地点，黄色书本标志表示主线任务地点，蓝色书本标志表示未完成的支线任务地点，而红色书本标志则表示失败的支线任务地点。书本标志的旁边一般都标明了任务的名称，可以与冒险日志对照参看。

4.神符交换

《圣域》中的神符（Rune）类似于其他游戏中的技能书，使用鼠标右键点击之后，如果是新的技能，则可以学会。如果是已经学会的技能，则该技能提升一个等级。神符是无法买到的，只能在战斗中从敌人身上打出来。由于《圣域》提供了6种职业，因此游戏中的技能神符也分为6类。不同职业的神符不能互用。不过在战斗中如果得到了其他职业的神符，也不要丢弃，可以在村镇中的NPC法师（Combo master）那里通过Exchange选项来交换获得自己职业的神符。交换的方式有3种：用2个换1个，可得到1个随机职业的神符；用3个换1个，可随机得到1个自己职业的神符；用4个换1个，可指定换取自己职业中的1个神符。


找Combo master交换神符。


神符交换界面（4个换1个）。



5.技能升级

游戏中的技能分为主动技能和被动技能两种。其中被动技能是学会之后就可以自动发挥作用的技能，比如骑马、凝神、武器精通等。许多被动技能是所有职业所共有的，也有一些被动技能是某种职业专用的。玩家角色在3级、6级、12级、20级、30级和50级的时候都可以学会新的被动技能（点击右上角窗口中的“NEW SKILL”）。每当角色升级时，都可以获得一些技能点数——1～2级时增加1点技能值，2～11级时增加2点技能值，12～29级时增加3点技能值，而30级以上则增加4点技能值。玩家可以自由地将技能点数增加到自己认为有用的被动技能上（点击画面右上角的Skill窗口），从而加强该技能的效果。主动技能则是通过使用神符而获得的Combat arts，都需要通过点击鼠标右键才能放出。依据角色职业的不同，主动技能又可分为格斗类技能、法术类技能、陷阱类技能、弓箭类技能、吸血鬼技能等。当玩家在游戏中完成了“智慧之书”（Book of wisdom）任务后，便可以让Combo master将自己常用的或者威力较大的技能组合在一起，编排成一个连击技能，其威力要比单一技能大得多，而所需的回复时间也要长很多，必要时可以靠喝黄瓶连续发出连击技。下面简单介绍一下各项被动技能，关于各职业的主动技能将在“职业心得篇”中予以介绍。

Air Magic（天魔法）：提升法师天系魔法的回复速度并提高攻击速度。

Agility（敏捷）：增强战斗中的攻防能力。

Armor（装甲）：提高护甲的各种防御效果并减少护甲带来的不便，提升速度。

Axe Lore（斧精通）：提高所有斧类武器的攻击效果和攻击速度。

Ballistics（弹道学）：增加陷阱类技能的回复速度和攻击速度。

Blade（刀刃）：提高黑暗精灵刀刃（Blade）类武器的攻击速度和攻击效果。

Bloodlust（杀戮）：缩短所有吸血鬼技能的回复时间。

Concentration（凝神）：提高战斗类技能的回复速度。

Constitution（体格）：增加生命及生命回复速度。

Disarming（缴械）：使敌人在战斗中有一定的几率失去装备。

Dual Wielding（双手挥舞）：允许双手持两件单手兵器作战并提高攻击速度和伤害力。

Earth Magic（地魔法）：提升法师地系魔法的回复速度并提高攻击速度。

Fire Magic（火魔法）：提升法师火系魔法的回复速度并提高攻击速度。

Heavenly Magic（神圣魔法）：减少天使法术回复时间并提高攻击速度。

Long-handled Weapons（长武器精通）：提高长武器的攻击力和攻击速度。

Magic Lore（魔法精通）：提高所有法术类技能的伤害力。

Meditation（冥想）：提高法术类技能回复速度。

Moon Magic（月亮魔法）：缩短木精灵所有法术技能及魔法连续技的回复时间，并提高攻击速度。

Parrying（格挡）：允许使用武器和盾进行格挡。

Ranged Combat（远程战斗）：提高远程武器的攻击力和攻击速度。

Riding（骑马）：会此技能者可以骑乘更高等级的马。

Sword Lore（剑术精通）：提高剑类武器的攻击力和攻击速度。

Trading（贸易）：在商店中降低买价提高卖价，同时增加商店中出现特殊物品的几率。

Trap Lore（陷阱精通）：减少陷阱类技能的回复时间。

Unarmed Combat（空手格斗）：提升空手及使用拳套时的攻击力和攻击速度。

Vampirism（吸血）：使吸血鬼技能的回复速度加快，同时减少吸血鬼在白天所受阳光的伤害。

Water Magic（水魔法）：提升法师水系魔法的回复速度并提高攻击速度。

Weapon Lore（武器精通）：提高所有武器的伤害力。

6.角色成长

《圣域》中的职业角色在属性分配上具有与众不同的特点。角色在每次升级时只有极少的属性点数可供玩家自由分配（点击画面右上角的Attributes窗口），而其他属性点数则按原属性点数10%的比例增加到相应属性上，比如玩家在某一个等级的时候敏捷数值为48，当升级之后，敏捷数值自动升为52。至于可供玩家自由分配的点数，则主要对自动增加点数起到逐步积累的作用。下面简单介绍一下各项属性的作用：

Strength（力量）：增加攻击速度、近战伤害力和生命点数。

Endurance（耐力）：增加防御力和抗毒能力。
Dexterity（敏捷）：提高防御效果和远程攻击力。
Physical Regeneration（物理回复）：提高生命回复速度，增强耐力。
Mental Regeneration（精神回复）：提高法术伤害力及法术回复速度。
Charisma（魅力）：降低商店购买价格，魅力高者也可增加抗毒力。

7.物品装备

《圣域》中的武器或防具可以通过让铁匠镶嵌Rune或者铁匠的技能符来提升性能。比如某件武器或防具的名称后面带有（a/b）的字样，其中a表示已经镶嵌入武器或防具中的物品数量，而b则表示武器或防具可以镶嵌物品的总数量，通常提升武器或防具的性能需要花费大量金钱。另外游戏中也有套装物品，可以提供攻击防御加成或增加其他属性。不过玩家不必将整套物品收集齐全，只要数目超过一半，比如一套物品由6件武器及防具组成，玩家只需收集了其中的4件物品，就能获得该套物品所提供的额外奖励。在游戏中，套装物品的名称显示为绿色，稀有物品的名称显示为黄色，独特物品的名称显示为橘红色，魔法物品的名称显示为蓝色。

8.马匹使用

在《圣域》中，玩家可以骑乘马匹战斗或行路。不过除了木精灵之外，其他职业在骑马的时候有些战斗技能无法施展，而组合技能则是全部职业在骑马的时候都无法施展。不过玩家在骑马时可以使用践踏（Trample）技能——在马匹周围出现一个红色光圈，可向敌人冲击对敌人造成伤害。在游戏中，马匹也有等级之分，高等级的马匹需要玩家具有高级的骑马技能才能骑乘，这样可以提高行进速度和战斗威力。当玩家拥有马匹的时候，点击屏幕右上角色头像下面的马蹄标志，可以上马或者下马，如果马匹不在身边，则是吹口哨将马匹召唤过来。比如，由于不能骑乘马匹进入地穴，玩家只能下马徒步穿过地穴，将马匹留在地穴外面。当从地穴另一个洞口出来的时候，可以点击马蹄标志吹口哨将马匹从远方召唤到自己身边继续骑乘，非常方便。

职业心得篇

角斗士（Gladiator）

角斗士是肉搏型职业，凭着强大的攻击力和防御力与敌人周旋，他是新手最适合使用的角色。在角色培养方面，建议先将力量属性点数增加到100，然后每升4级将Physical regeneration增加1点。之所以这样分配属性点数，是因为在游戏中可以通过将带有增加力量属性的神符镶嵌入武器或装备中来提升力量属性，而且增加Physical regeneration的点数可以缩短主动技能使用的恢复时间。

在被动技能方面，首先需要提升等级的技能是Concentration，因为它可以缩短主动技能使用的恢复时间。其次，需要提升Weapon lore和Axe lore的技能等级，前者可以提升所有类型攻击（物理、魔法、火系和毒性）的伤害值，而后者则可以增加斧头的攻击速率。再次，Agility、Constitution和Armor三项技能也需要提升等级，或许在Bronze难度下进行游戏这3项技能的作用表现得不是很突出，但是在以Silver、Gold或Plutonium难度进行游戏的时候就会发现敌人的攻击会明显加强。如果想要避开敌人的攻击，则需要增加Armor或Agility的技能点数，因为这两项技能可以提高防御率和防御力。如果想要顶住敌人的攻击，则需要增加Constitution的技能点数，因为它可以提高Physical regeneration的效果并增加生命值。

在主动技能方面，角斗士可以选择以下技能作为最佳技能：Hard hit是一项非常出色的战斗技能，在15级时便可以提供379%的额外伤害，而且在使用此项技能攻击敌人的时候可以说是每击必中，能够对敌人造成极大伤害。唯一需要注意的是，要想充分发挥Hard hit的威力，还需要提升相关被动技能和角色属性的等级，将此项技能的使用恢复时间保持在4秒之内，这样才能有效使用它来对付敌人；Fist of the gods也是一项经常使用的战斗技能，在使用此项技能时，最好是敌人聚集在自己面前，并且排开的角度也不是很宽，同时角色使用着双手斧头，这样便可以有效地攻击到敌人。不过此项技能也有一个缺点，就是在使用它的时候会有3秒钟的延迟，而在这3秒钟内，玩家或许已经遭到了敌人的攻击；Heroic courage作为一项防御性战斗技能，可以同时提升攻击率和防御力，特别是提升的防御力对于玩家来说非常有帮助，建议在每次战斗之前都使用此项技能。比如在大陆上行走的时候，可以先停下来使用该技能，然后继续前进，因为敌人经常会出其不意地冲过来，提早防备可以减少受到的伤害；Multi hit：用于组合技能中对付成群的敌人；Attack：技能使用恢复时间短，非常适合用于组合技能中。

※ 角斗士主动技能（见图1）：

1.Stormping Jump（跳击）：跳击将一定范围内的敌人震晕并使他们的防御无效。等级越高伤害力越大，影响范围越广。骑马时不可用。

2.Throwing Blades（掷刀）：将手中的

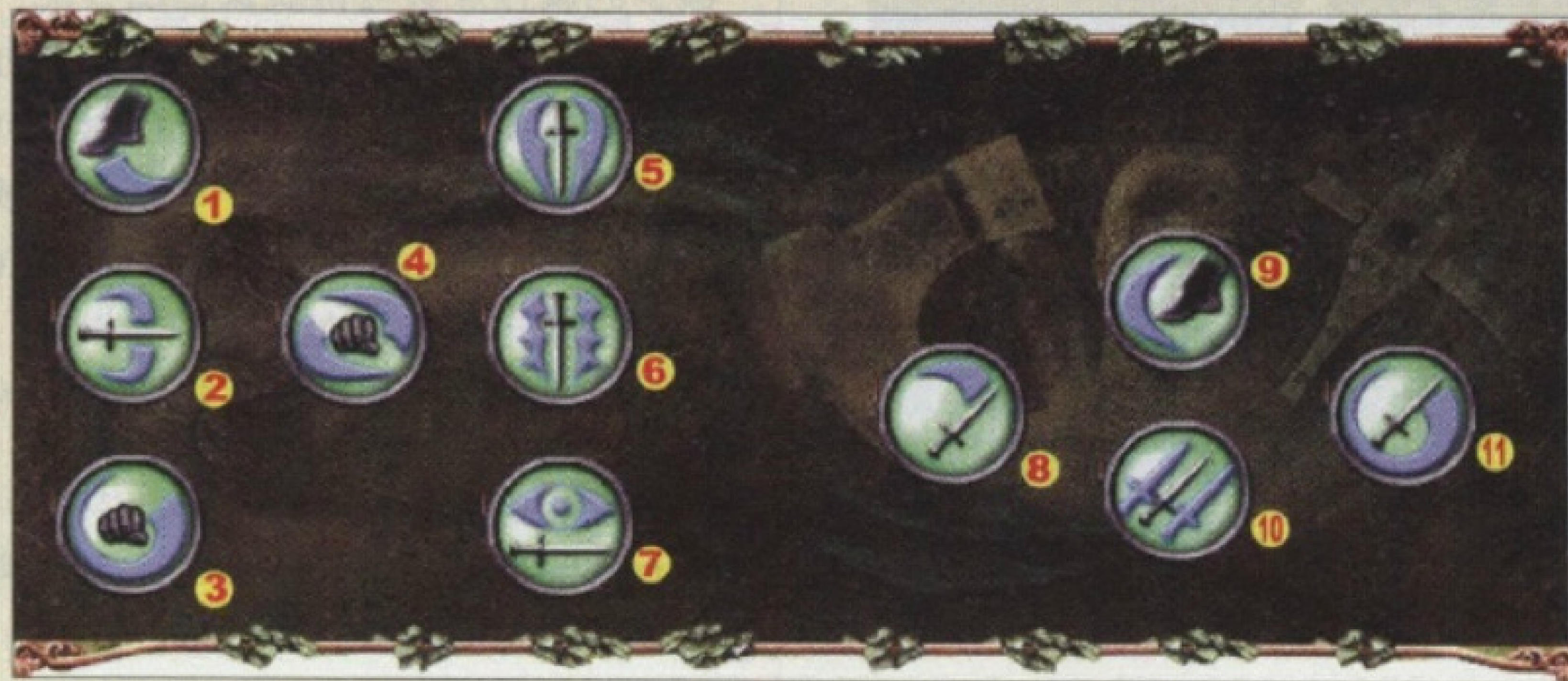


图1

武器、装备投掷出去，以数倍攻击力打击投掷轨迹上的所有敌人，等级越高攻击力越强，注意投掷后需要将装备捡回。

3.Fist of the Gods（天堂之拳）：以数倍攻击力打击角斗士正前方一定范围内的所有敌人，威力强大，相当于大面积的重击。出拳前需约3秒蓄力时间，等级越高攻击力越强。

4.Back-breaker（摔击）：将一个敌人摔倒在地造成更大的伤害，同时使敌人昏迷。等级越高伤害越大，骑马时不可用。

5.Awe（震退）：在角斗士脚下产生一个能量圈，将周围的敌人震退并震晕几秒，等级越高震退距离越远。

6.Heroic Courage（英雄勇气）：使角斗士在一段时间内获得更高的攻防能力，等级越高攻防能力提升幅度越大。

7.Dagger Stare（刀阵）：在角斗士脚下产生一个震动圈，在一段时间内对周围的敌人产生一些伤害。等级越高伤害力越强。

8.Hard Hit（重击）：以数倍攻击力打击一个敌人，等级越高攻击威力越强，高等级的重击威力惊人。

9.Combat Kick（踢退）：将一个敌人踢开造成一些伤害，并使其眩晕几秒。等级越高踢开距离越远，伤害力越强。骑马时不可用。

10.Attack（连击）：连续快速痛击一个敌人，攻击力强大。等级越高威力越大。

11.Multi-hit（复击）：同时攻击周围所有敌人，适合大量杀敌，等级越高攻击力越强。骑马时不可用。

六翼天使（Seraphim）

六翼天使既能使用战斗技能，也能使用神圣系法术，是一个非常厉害的角色。在角色培养方面，玩家可以选择将属性点数都增加到力量上，不过建议玩家将一部分属性点数增加到体力恢复（Physical regenerate）上，最好使力量和体力恢复上的属性点数比例为3:1，这样不仅能增加角色的体力，还能提升角色的体力恢复速度。在被动技能方面，建议玩家按照以下方式进行升级：

Level 1：Weapon Lore——将点数增加到最大值
Level 3：Concentration——26点
Level 6：Constitution——将点数增加到最大值
Level 12：Parry——21点
Level 20：Armor——17点
Level 30：Agility——19点
Level 50：Trade——10点


"天堂之拳"一拳打倒4个敌人。


"刀阵"的伤害力不是很强。

每次技能升级的时候，根据各种技能相对于六翼天使的重要性，可以按照Weapon Lore、Constitution、Concentration、Parry、Trade、Agility、Armor的顺序来增加点数。或许有的玩家会问为什么要先提升Parry等级而不是提升Armor等级，原因在于Parry能提高防御率，而Armor则是提升抵抗力，并且随着Armor等级的提升，它所增加的抵抗力将逐渐减少。因此，在游戏之初不要将过多的技能点数增加到Armor上，而是要将技能点数增加到能够提升防御率的Parry上。

在物品方面，除了使用能够镶嵌神符以增加属性的武器和防具外，不要忽视六翼天使翅膀的作用。通常玩家可以准备两套能够镶嵌神符的翅膀，一套翅膀镶嵌增加速度和攻击速度的神符，用于战斗，而另一套翅膀则完全镶嵌增加速度的神符。这样当玩家在大陆上移动的时候，便可以使用完全镶嵌增加速度神符的翅膀，跑动起来比骑乘马匹还要快。

※ 六翼天使主动技能（见图2）：

1.Strenght of Faith（强壮术）：在一段时间内提升天使及其同伴的攻击力，等级越高提升比例越高。

2.Conversion（转换术）：在一段时间内转换



一个敌人的阵营，使其为天使而战。等级越高转换持续时间越长。

3.Celestisl Light（圣光术）：开启一道圣光，在一段时间内对圣光周围敌人造成连续的电伤害，等级越高伤害力越大。

4.Energy Bolts（能量球）：在一段时间内用双手放出一串能量球攻击一个敌人，等级越高攻击力越强。骑马时不可用。

5.Rotating Blades of Light（光刃术）：在一段时间内以旋转的光刃围绕天使，对接触到的敌人造成伤害，等级越高伤害力越高。

6.Lightning Strike（闪电术）：召唤一道闪电打击一个敌人，等级越高威力越强。

7.Light（光明术）：在一段时间内提高周围的亮度，同时对不死系敌人造成持续伤害。等级越高范围越大，持续时间越长，伤害力越高。

8.Irritation（干扰术）：以光之碎片干扰敌人，使其在一段时间内不能攻击，等级越高持续时间越长。

9.Light Shield（光盾术）：在一段时间内以一道光盾抵挡敌人的远程攻击，等级越高持续时间越长，抵挡效果越好。

10.Hard Hit（重击）：以数倍攻击力打击一个敌人，等级越高威力越强，高等级威力惊人。

11.Whirling Hit（回旋击）：天使在空中旋转一段时间，将冲上来的敌人击退并造成一定的伤害。等级越高击退距离越远，持续时间越长，伤害力越大。骑马时不可用。

12.Multi-hit（复击）：同时攻击周围多个敌人，适合消灭大批敌人。等级越高范围越大，伤害力越强。骑马时不可用。

13.Attack（连击）：连续快速痛击一个敌人，攻击力强大，等级越高威力越大。骑马时不可用。

14.Hunter-seeker（寻猎）：将手中武器掷出，武器可像回旋镖一样飞回手中，对投掷轨迹上的所有敌人造成伤害。骑马时不可用。

15.BeeEffGee（神器）：手持上天的神器，在一段时间内发射慢速能量球打击敌人，等级越高伤害力越高，骑马时不可用。

16.Combat Kick（踢退）：将一个敌人踢开造成一些伤害，并使其眩晕几秒。等级越高踢开距离越远，伤害力越强。骑马时不可用。

17.Combat Jump（跳击）：在一定距离内跳起攻击一个敌人，攻击力有所提升。技能等级越高，攻击力提升幅度越大。骑马时不可用。

木精灵（Wood Elf）

木精灵是典型的弓箭手角色，行动敏捷，使用弓箭攻击敌人。建议电脑配制较好的玩家将视野拉到最大，这样就可以攻击远处的敌人。在角色培养方面，由于游戏本身在角色属性点数自动分配上的特点，木精灵在每次升级时，敏捷属性的点数增加的幅度最大，因此建议玩家将可自由分配的属性点数先增加到力量上。当力量属性点数达到80～90之后，再将属性点数增加到体力恢复上，因为力量属性不但可以增加角色的生命值，而且可以让角色穿上更为高级的护具，而体力恢复属性不仅可以增加角色的生命值，还能够提升体力恢复速度，同时缩短使用战斗技能的恢复时间。或许有的玩家会问为什么不在开始时就增加体力恢复的点数？原因很简单，因为需要足够的力量来穿上高级护具及使用高级武器。当力量属性点数达到80～90的时候，就可以通过将带有增加力量属性的神符镶嵌入武器或装备中来提升力量属性了。

在主动技能方面，Multi hit为木精灵的首选战斗技能，在使用Multi hit技能时既可以将几支箭射向几个不同的敌人，也可以将几支箭射向同一个敌人。此项技能每提升1个等级，箭所射出的角度都将扩大，同时对敌人造成的伤害也将增加10%，在对付成群的敌人时，Multi hit技能将发挥出很大的作用。其次，Companion of the Wood也是木精灵所必须学会的技能，当使用该技能的时候，可以召唤出独角兽来帮助自己战斗，这时玩家将能射出火箭攻击敌人，同时独角兽也将吸收敌人的全部攻击。此项技能使用之后没有时间限制，独角兽只有在死亡之后才会消失，而后玩家可以再次使用这个技能召唤出新的独角兽帮助自己战斗。每当此项技能提升1级的时候，独角兽的等级将提升5级。Recuperation也是一项非常重要的技能，或许在选择Bronze难度进行游戏的时候体现不出来此项技能的作用，但在选择了Silver难度进行游戏时，就要经常用到这个技能。特别是在Gold及Platinium难度下进行游戏，由于商店中几乎不再出售强力治疗药水，玩家只能通过此项技能在危急时刻恢复体力。

在被动技能方面，玩家可以根据自己不同的战斗特点来选择被动技能的升级方式。下面推荐一种战斗方式，其主要攻击手段为Multi hit，杀Boss时使用Explosion arrow组合技，而辅助技能则选择召唤独角兽、治疗和控制植物。针对此种战斗方式，玩家需要首先将Weapon lore和Concentration的技能点数增加到最大值，以提高伤害力并缩短技能使用的恢复时间。其次，玩家需要增加Armor和Constitution的技能点数，前者可以提升玩家的抵抗力，而后者则可以增加玩家的生命值并提高生命恢复速度。再次，玩家可以考虑增加Agility的技能点数，因为它可以增加玩家的防御率和攻击率。最后，玩家可以适当增加Trading的技能点数，这样可以在商店中购买物品时减少一些花费。

※ 木精灵主动技能（见图3）：

1.Spider Arrow（蜘蛛箭）：将带有毒蜘蛛的箭射向一个敌人，对敌人造成几秒钟的连续伤害。被攻击的敌人将被击退且不能攻击，等级越高蜘蛛数量越多，攻击力越强。

2.Transtomation（转化）：将木精灵周围一定范围内的所有敌人全部变成没有攻击力的小动物，法术等级越高，转化持续时间越长。

3.Knockback Arrow（击退箭）：可将一个敌人击退并造成一些伤害，同时使敌人眩晕几秒。此技能等级提升后效果变化不明显。

4.Thorn Bush（荆棘球）：放出一个缓慢滚动的荆棘球，碰到的敌人都会受到一定物理伤害。等级越高伤害力越大。

5.Penetrating Arrow（贯穿箭）：在一段时间内贯穿箭反复穿梭于敌群之中，追踪杀敌。等级越高威力越大，建议与Multiple Shot搭配使用。

6.Poisoned Tendrils（毒刺）：放出带有毒刺的植物阻挡并伤害敌人，等级越高伤害力越大，植物数量越多。

7.Explosive Arrow（爆炸箭）：以强大威力的箭支攻击敌人，可将敌人炸成碎片。等级越高，威力越大。

8.Plant Cage（植物牢笼）：以植物荆棘困住一个敌人，使其无法行动，等级越高荆棘持续时间越长。

9.Multiple Shot（多重射击）：在一段时间内可同时射出多支箭，等级越高状态持续时间越长，射出箭支越多。本技能可搭配其它技能使用，例如与贯穿箭搭配即可同时射出多支贯穿箭，攻击群敌时威力倍增。

10.Call of the Ancestors（招魂）：召唤祖先的灵魂攻击敌人，等级越高威力越大，召魂数量越多。

11.Multi-hit（复击）：同时攻击多个敌人，等级越高威力越大，范围越广，骑马时不可用。

12.Recuperation（治疗）：以自然的力量疗伤，等级越高治疗效果越好。

13.Hard Hit（重击）：以数倍攻击力打击一个敌人，等级越高威力越大。此技能感觉类似于Quake3中的Railgun，高等级重击威力惊人。

14.Quick as a Flash（疾闪）：在一段时间内显著提升移动速度和攻击速度，等级越高提升效果越好。

15.Eye for an Eye（眼中钉）：以多支箭同时攻击一个敌人，威力强大。等级越高攻击力越强。

16.Companion of the Woods（同盟）：召唤一只独角兽为木精灵而战，技能等级越高则独角兽等级越高。

战斗魔法师（Battle Mage）

战斗魔法师是比较脆弱的角色。说其脆弱，是因为他无法承受住太多次数的击打，不过他的魔法攻击力并不比其他职业的武器攻击有丝毫逊色。在角色培养方面，建议将属性点数首先增加到Mental Regeneration上，因为它不仅可以减少使用魔法的恢复时间，而且能够提升魔法伤害力。其次可以将一些属性点数增加到力量上，因为每提升1点力量属性可以增加4点生命力，同时配合Constitution技能所发挥出来的作用，能够提高战斗魔法师的生存能力。

在被动技能方面，玩家应该主要提升与魔法相关的技能，比如Magic Lore（增加魔法伤害力）、Meditation（减少使用魔法的恢复时间）、Earth Magic（减少全部地系魔法使用的恢复时间，并且增加地系魔法的施放速度）、Water Magic（减少全部水系魔法使用



在“多重射击”状态下射出两支贯穿箭。



木精灵和她的独角兽。

图3




螺旋火焰将周围的敌人全部化为灰烬。

的恢复时间，并且增加水系魔法的施放速度）、Fire Magic（减少全部火系魔法使用的恢复时间，并且增加火系魔法的施放速度）和Air Magic（减少全部空气系魔法使用的恢复时间，并且增加空气系魔法的施放速度）。此外，还可以适当提升Agility、Constitution和Parry三项技能的等级。至于其他技能，比如Sword Lore、Staff Lore、Ranged Attack、Weapon Lore等则没有必要提升等级。

在魔法的使用方面，也就是主动技能方面，首先需要清楚了解各元素系的魔法都包括哪些。在对付不同种类的敌人时，选择与敌相克系列的魔法来攻击敌人，可以达到事半功倍的效果。在每种魔法的描述中都显示着4个不同颜色的数字，其中白色数字意味着物理伤害，蓝色数字意味着魔法伤害，红色数字意味着火系伤害，而绿色数字意味着毒性伤害。比如流星雨魔法主要对敌人造成物理伤害，同时还掺杂着一些火系伤害。在使用魔法的时候，最重要的事情是尽量减少使用魔法的恢复时间，毕竟脆弱的战斗魔法师要想生存下去，就必须提高自己的杀敌速度。通常情况下，不断使用神符可以提升魔法的威力，但也会使魔法的恢复时间增长，从而造成单位时间内伤害力的降低，对于战斗魔法师来说有些得不偿失。那么如何减少使用魔法的恢复时间呢？除了增加Mental Regeneration属性点数、提升Meditation技能以及元素魔法技能等级之外，玩家还可以通过将神符镶嵌入武器或装备中的方法来减少魔法恢复时间。因为同使用神符相比，将神符镶嵌入武器或装备中也能够提升魔法威力，但它仅增加魔法使用恢复时间的1/3。此外，玩家还可以通过提升Ghost Meadow魔法的等级来达到减少使用魔法恢复时间的目的，因为它能大幅度提升Mental Regeneration的效果，对于战斗魔法师来说，是一种必须熟练掌握的技能。

※ 战斗魔法师主动技能（见图4）：

1.Fireball（火球术）：发射一个火球打击一个敌人，等级越高威力越大。

2.Flamskin（火焰皮肤）：在一段时间内提高法师对敌人远程武器的抵抗力和抗火能力，同时还可以伤害靠近的敌人。等级越高持续时间越长，法术效果越好。

3.Purgatory（地狱火）：召一团地狱火，在一段时间内追踪灼烧附近的敌人，等级越高威力越强。

4.Fire Spiral（螺旋火）：制造一个转动的火圈灼烧周围的敌人，等级越高威力越强。

5.Stoneskin（石头皮肤）：在一段时间内提升法师的物理防御力及装甲的魔法防御效果，等级越高效果越好。

6.Petrification（石化术）：在一段时间内将一个敌人石化，如果敌人在石化状态下被打死将化为尘土。等级越高石化持续时间越长。

7.Circle of Fear（恐惧之环）：以法术制造一个圆环，在一段时间内驱逐周围的敌人，碰到圆环的敌人都会远远跑开。等级越高持续时间越长。

8.Meteor Storm（流星雨）：召唤流星雨打击一定区域内的敌人，威力强大。等级越高威力越强。

9.Whirlwind（旋风术）：以旋风围绕魔法师，在一段时间内提高对远程武器的防御力，并对周围的敌人造成伤害。等级越高持续时间越长，法术效果越好。

10.Gust of Wind（强风术）：以强大风力将正面的多名敌人推开，同时造成一些伤害，并使敌人眩晕几秒。等级越高推开距离越远，伤害力越高。

11.Phase Shift（移形换位）：将魔法师传送到另一地点，可用于逃离敌人的围困。等级越高可传送的距离越远。

12.Lightning Strike（闪电术）：以连环闪电打击多个敌人，适合大量杀敌。等级越高威力越大，打击面越广。

13.Cataract of Agility（敏捷术）：在一段时间内显著提升法师的移动速度和攻击速度，等级越高提升效果越明显。

14.Ice Shards（冰箭术）：发射一簇冰箭打击前方多个敌人，同时也可对一个敌人造成多重伤害，攻击力较强。等级越高威力越大。

15.Ring of Ice（冰环术）：在地上制造一个冰圈，使附近的敌人在一段时间内行动变慢并受到伤害。等级越高冰圈持续时间越长，伤害力越强。

16.Water Form（水化术）：使魔法师在一段时间内变成透明，敌人不能攻击他。等级越高持续时间越长。

17.Spiritual Healing（治疗术）：可回复大量生命值，等级越高回复效果越好。

18.Shield Wall（盾墙术）：在法师周围环绕光环，在一段时间内提升对远程武器的防御度，并提高对属性攻击的抗力。等级越高法术效果越好。

19.Ghost Meadow（鬼草术）：在一段时间内大幅度提升所有法术的回复速度，等级越高提升幅度越大。

20.Reiki（恢复术）：在一段时间内大幅度提升生命回复速度，等级越高提升幅度越大。



图4

黑暗精灵（Dark Elf）

黑暗精灵是精通近身战斗和使用陷阱的职业。在角色培养方面，建议将全部属性点数都增加到敏捷上，这样便可以充分发挥出黑暗精灵的职业优势。至于其他属性则可以通过武器、防具和指环来提升。在被动技能方面，建议玩家按以下方式进行升级：

Level 1：Blade Combat——10/20点
Level 3：Weapon Lore——将点数增加至最大值
Level 6：Ballistics——尽可能多地增加点数
Level 12：Armor——10/20点
Level 20：Agility——将点数增加至最大值
Level 30：Constitution——10/20点
Level 50：Dual Wield——1点
◆**注**：10/20点的意思是尽快将点数增加至10点，然后根据自身升级的情况再增加至20点。

这种技能升级方式是根据黑暗精灵本身的特点和各种技能的特性所决定的，下面逐条分析上述技能所具有的特性：

Blade combat：此项技能不但可以提升角色的攻击速度和命中率，而且可以使角色使用自己所称心的武器。不过当此项技能的点数增加到一定数量时，攻击速度将不会再增加，因此将此项技能增加到20点即可。

Weapon lore：此项技能影响着近战伤害度和陷阱伤害度，极为重要。

Ballistics：提升陷阱技能的伤害力，与Weapon Lore的作用相似。

Armor：对于每种职业都不可或缺的技能，可以提升移动速度和防御率，不过没有必要增加过多的点数。

Agility：此项技能对于黑暗精灵最为重要，它影响着攻击准确率和对敌人攻击的闪避率。由于敏捷属性值能够加满，特别是黑暗精灵将全部属性点数都增加到敏捷上，而没有到增加力量和体力恢复（Physical regeneration）属性上，生命值比较低，因此Agility的重要性就变得更为突出。

Constitution：此项技能可以改善黑暗精灵生命值较低的状况。

Dual Wielding：此项技能可以使角色使用两件武器，对于黑暗精灵来说，增加1点即可。

通过以上的分析可以看出，这些技能的升级方式都是以增加敏捷属性为基础的。如果玩家并没有将全部属性点数都加到敏捷上，也可以按照各自的情况对技能的升级有所变化。

※ 黑暗精灵主动技能（见图5）：

1.Cobra（眼镜蛇）：在一段时间内将正前方多个敌人定住，等级越高范围越大，骑马时不可用。

2.Mongoose（弹跳）：高高跳起，落在指定地点，主要用于逃离敌人的围困。等级越高，允许跳跃的距离越远。骑马时不可用。

3.Soul Catcher（捉魂）：允许黑暗精灵在一段时间内每打死一个敌人都吸收其魂魄以回复自己的生命。等级越高回复点数越多。

4.Pak-Dain（魔法反弹）：在一段时间内对敌人投掷或发射类魔法有一定的几率反弹。等级越高反弹几率越大，反弹伤害越大，法术持续时间越长。

5.Pak-Nakor（魔法反射）：在一段时间内对敌人的召唤攻击魔法（如闪电、流星雨）有一定的几率反射。等级越高反射几率越大，反射伤害越大，法术持续时间越长。

6.Combat Kick（踢退）：将一个敌人踢开造成一些伤害，并使其眩晕几秒。等级越高踢开距离越远，伤害力越强。骑马时不可用。

7.Sudden Fury（暴怒）：同时将周围多名敌人踢开，并使他们眩晕几秒。等级越高攻击范围越大，伤害力越强。骑马时不可用。

8.Reverge（复仇）：以数倍攻击力打击一个敌人，等级越高攻击威力越强，高等级的重击威



图5

力惊人。

9.Rage（狂暴）：连续快速痛击一个敌人，攻击力强大。等级越高威力越大。骑马时不可用。

10.Confusion（混乱陷阱）：进入这个陷阱的敌人都无法攻击黑暗精灵及其同伴，并且有可能暂时转变阵营而互相攻击。等级越高陷阱持续时间越长。

11.Poison Mist（毒雾陷阱）：对进入陷阱的敌人造成一些伤害，等级越高伤害力越大。

12.Battle Fog（战争迷雾）：放出一团迷雾，处于雾中的所有敌人都无法找到攻击目标。等级越高迷雾持续时间越长。

13.Adrenaline（防御药剂）：在一段时间内大幅度提升防御力及物理回复力，等级越高提升效果越好。

14.Explosive Charge（爆炸袭击）：投掷炸弹对小范围内的敌人造成伤害，等级越高提升效果越好。

15.Testosterone（攻击药剂）：在一段时间内大幅度提升攻击力及毒素伤害力，等级越高提升效果越好。

16.Bottomless Pit（无底陷阱）：经过这个陷阱的一个敌人会遭受来自地狱之火的猛烈灼烧，等级越高伤害力越大。

吸血鬼（Vampiress）

吸血鬼是一个非常强大的职业，尤其是当她在夜间以吸血鬼真身（在白天吸血鬼以女骑士的状态活动）行动的时候，更是无人可比。在角色培养方面，建议将全部属性点数都增加到力量上，这样既可以提升近战的威力，又可以增加体力。至于其他属性则可以通过防具和指环来提升。

在主动技能方面，吸血鬼并不需要组合技能，仅依靠Hard hit和Multi hit两项技能便可以应付绝大部分战斗。如果玩家想要学习其它技能的话，建议学习Vampirism和Mind control两项技能，在对付黑暗骑士这样比较难缠的敌人时，Mind control可以发挥较大的作用。

在被动技能方面，对于吸血鬼来说最重要的3项技能分别是Weapon lore、Sword lore和Armor。其中Weapon lore可以增加攻击伤害度，Sword lore可以提升攻击速度及准确度，而Armor不但可以减少自身受到的伤害，还可以增加移动速度，以便吸血鬼能够轻易干掉远距离的敌人。此外，移动速度的增加还可以让吸血鬼在大陆上来回穿行的时候不必再骑乘马匹，使自己奔跑的速度并不慢于骑马行进。至于其他被动技能，建议玩家学习Vampirism、Bloodlust、Concentration和Trade。对于Vampirism和Bloodlust来说，只需适当升级，掌握好维持吸血鬼真身状态的时间和重复使用Vampirism所需时间之间的平衡即可；


混乱陷阱不仅能保护自己，还能让敌人反目。


吸血鬼变身。

对于Concentration来说，则提升至能够在3～4秒钟内重复使用Hard hit和Multi hit的程度便足够了。Trade是在交易中节省钱财的技能，因为有时玩家可以通过此项技能买到非常贵重的指环和装备。

在物品方面，选择高伤害、高攻击速度和可以镶嵌神符的剑以及高物理攻击抵抗、高防御和可以镶嵌神符的盾牌作为首选装备，而对于指环来说，则将大幅度增加力量/敏捷/持久属性的指环作为首选。通常这些物品可以通过反复读取游戏进度的方式来获得，比如在完成某个任务获取奖励之前储存游戏进度，当获得物品之后，如果自己并不满意，则可以读取游戏进度，重新获取物品，直到获得自己满意的物品为止。

在战术使用方面，吸血鬼的作战非常简单，基本上就是变身为吸血鬼，然后进入战斗。在对付单个敌人的时候使用Hard hit，对付一大群敌人的时候则使用Multi hit。至于那些幸存的敌人，则使用普通攻击将他们消灭。

※ 吸血鬼主动技能（见图6）：

1.Turn into Vampire（变身）：变身为吸血鬼或还原为人，等级越高保持吸血鬼状态的时间越长。

2.Mind Control（意识控制）：以魔法困住一个敌人，使他不能行动或行动缓慢。等级越高持续时间越长，骑马时不可用。

3.Wolf Call（召狼）：召唤一只地狱之狼帮助吸血鬼战斗，法术等级越高，狼的等级也越高。

4.Whirling Claws（旋风爪）：同时攻击周围多个敌人，适合消灭大批敌人。等级越高范围越大，伤害力越强。骑马时不可用。

5.Time Contral（时间控制）：使吸血鬼直线瞬移，主要用于逃离敌人的围困。等级越高允许瞬移的距离越远，骑马时不可用。

6.Claws of Death（死亡爪）：以数倍攻击力重击一个敌人，等级越高威力越强，高等级威力惊人。

7.Combat Kick（踢退）：将一个敌人踢开造成一些伤害，并使其眩晕几秒。等级越高踢开距离越远，伤害力越强。骑马时不可用。

8.Ripping Claws（连环爪）：连续快速痛击一个敌人，攻击力强大。等级越高威力越大。骑马时不可用。

9.Blood Bite（血噬）：吸食一个敌人的生命以回复吸血鬼的生命，等级越高回复数



图6

越多。

10.Master Bite（噬之主宰）：在一段时间内将一个敌人变为吸血鬼的奴仆，为吸血鬼而战，等级越高持续时间越长。

11.Claw Jump（跳击）：跳击使落点周围的敌人都受到一些伤害，并且被震晕几秒。等级越高则伤害越大，影响范围越广。

12.Awaken Dead（死亡觉醒）：将一具尸体变成一个吸血鬼，例如可将不死系的骷髅兵打倒后变成吸血鬼。

13.Blood Kiss（血之吻）：放出一个血骷髅头连续噬咬一个敌人，等级越高伤害力越大，持续时间越长。

14.Bats Blood Swarm（血蝙蝠）：召唤吸血蝙蝠攻击周围所有敌人，法术等级越高蝙蝠数量越多，攻击力越强。

15.Bats Guard（蝙蝠守卫）：召唤蝙蝠为吸血鬼阻挡远程武器的攻击，法术等级越高蝙蝠数量越多。

16.Bat Confusion（混乱蝙蝠）：召唤蝙蝠攻击敌人，使敌人处于混乱状态，法术等级越高蝙蝠数量越多。


在城镇中可以从头上有“?!”标志的NPC处接任务。


进入Bellevue地区，找到指挥官Romata。

任务流程篇

《圣域》中的任务分为主线任务、支线任务及随机任务，主线任务贯穿着游戏的主要情节，由于游戏给予玩家的自由度非常大，所以大可不必急于完成各主线任务。玩家可依据自己的喜好暂时将某一阶段的主线任务放置一旁，策马奔驰于五湖四海，升级杀怪，寻宝除妖，完成众多分支任务，获得额外的奖励。由于游戏中的分支任务多达数百个，限于篇幅，在此不做详细介绍，大家可参看“分支任务篇”，核对一下自己都完成了哪些任务。下面简单介绍一下游戏主线任务流程。


发现兽人洞穴。

游戏开始前玩家可以在6个职业角色中选择1个进入游戏，每个角色在游戏之初都需要完成各自特定的初始任务，然后才开始同样的冒险旅程，完成同样的主线任务。

第一章 命运之路
ACT Ⅰ：Paths of Destiny

1.角斗士（Gladiator）

角斗士的冒险之旅开始于竞技场的后台，与名叫Julius的家伙交谈，他承诺如果你在竞技场中战胜了对手，就恢复你的自由。穿过竞技场后台中间的大门，进入竞技场中与另一个角斗士战斗，将他打败后，没想到一个兽人不知从哪里冒了出来。继续将兽人打倒，然后返回到竞技场后台再次与Julius交谈。原来Julius是一个伪君子，他并不打算真正恢复你的自由，他只是想利用兽人来借刀杀人。如今阴谋没有得逞，Julius恼羞成怒向你发动攻击，另外还有几个守卫也助纣为虐，加入了战斗。将他们全部杀死后，与房间中名叫Rocheford的人交谈，得知他是为国王效力的人。Rocheford将为你打开竞技场的大锁，帮你逃离，同时他还请求你护送他到Bellevue要塞去见指挥官Romata。从竞技场

出来，沿着道路一直向东走，穿过由两个士兵守卫的木桥，便进入了Bellevue地区。接着朝着东北方向走，穿过大石桥，在一所大房子跟前找到指挥官Romata。与之交谈，Romata请你到Porto Vallum寻找Sergeant Treville，同时Rocheford也离开了队伍。

2.六翼天使（Seraphim）

六翼天使的冒险之旅开始于Bellevue修道院，与修女Leandra交谈，了解到有一伙强盗正在修道院外面滋事。从修道院出来，将闹事的强盗全部干掉，然后再次与Leandra交谈，得知自己下一步要到Bellevue要塞去见指挥官Romata。

离开修道院，沿着道路朝西南方向前进，然后转向东南，来到由两个士兵守卫的木桥。穿过木桥，进入Bellevue地区，继续沿着道路直接进入要塞，找到指挥官Romata。交谈之后，他让你到Porto Vallum寻找Sergeant Treville。

3.木精灵（Wood Elf）

木精灵的冒险之旅开始于与黑暗精灵所处的同一块高地上。自从与黑暗精灵Laurelinad从Zhurag-Nar的地牢逃出来后，他一直在保护着你。首先与Laurelinad交谈，接着进入前面的洞穴，然后从南面的洞口出来。干掉追踪而来的黑暗精灵Elendiar之后，沿着道路朝着东北方向走，穿过木桥，进入Bellevue地区。在一所大房子前找到指挥官Romata，与其交谈，他让你到Porto Vallum寻找Sergeant Treville，同时Laurelinad离开了队伍。


在兽人的营地中救出Wilbur。


在Crow's Rock Castle向DeMordrey男爵请求援兵。

4.战斗魔法师（Battle Mage）

战斗魔法师的冒险之旅开始于石柱群旁边。与Alcalata交谈，他让你去杀死石柱群内的巨人，如果你通过了这次考验，那么就将成为一名合格的战斗魔法师。进入石柱群，杀死怪物，然后再次与Alcalata交谈，他让你到Bellevue要塞去见指挥官Romata，另外一个名叫Ensign Weston的士兵将随同你一起前往。一路向南走，很快遇到两个士兵正在守卫着一座木桥，穿过木桥，沿着道路向前走，进入Bellevue地区。找到指挥官Romata之后，与他交谈，他让你到Porto Vallum去寻找Sergeant Treville，同时Ensign Weston离开队伍。

5.黑暗精灵（Dark Elf）

黑暗精灵的冒险之旅开始于山间的一小块高地上，与木精灵Maegalcarwen交谈之后，了解到两个人要想摆脱Zhurag-Nar的黑暗精灵Elendiar的追杀，就必须到一起到Bellevue要塞去见指挥官Romata。从箱子中拿到物品之后，进入前面的洞穴，杀死里面的野狼和黑暗精灵，从另一个洞口出来，然后一直朝着东北方向前进，进入Bellevue地区，找到指挥官Romata。Maegalcarwen离开队伍后，与Romata交谈，他招募你去帮助Valor王子以及他的部队，到远疆与Khorad-Nur的兽人战斗。不过在此之前，你需要到Porto Vallum寻找Sergeant Treville，他将为你安排后面的任务。


与队长交谈后，就会同DeMordrey的叛军展开激战。

6.吸血鬼（Vampiress）

吸血鬼的冒险之旅开始于一座废弃的大厦。来到1楼，与Itaria交谈，她请求你护送她到Bellevue要塞去见指挥官Romata，因为一群奴隶贩子正在追捕她。离开大厦一直向西走，很快进入Bellevue地区。穿过石桥，与指挥官Romata交谈，他交给你一封信，让你带给Porto Vallum的Sergeant Treville，Itaria也非常感谢你护送她来到此地，同时离开队伍。

以上即为6个角色不同的初始任务，接下来的任务流程便完全相同了——告别指挥官Romata之后，先打开东北面的城镇传送门，然后通过另一个地区传送门，来到Bellevue的西部地区。沿着道路向西走，穿过一座小桥，进入Silver Creek地区。在前面的小镇中进行补给之后，继续朝西北方向前进，一直来到Porto Vallum地区。在大桥边，遇到Sergeant Treville，与他交谈，得知在你赶到之前，他们遭到了兽人的攻击，因此他们不得不关闭了通往他们营地的传送门。另外一个叫Wilbur的战士被关押在兽人的营地，需要你立刻前去解救他。经过桥边的传送门向南走，很快到达一片茂密的森林前。沿着树林朝西南方向走，发现树丛中有一条狭窄的小路通向东南面，沿着这条小路走便可以找到兽人营地。将这里的兽人全部杀死之后，在最后的一间茅屋内找到Wilbur。与Wilbur交谈，他请护送他到Urkenburgh要塞去见Valor王子。从树林出来，朝西南方向走，进入沙漠地带，然后沿着城墙向南走，很快便来到Urkenburgh要塞。在要塞深处的高地上找到Valor王子，与他交谈，他先是感谢你救出了Wilbur，然后让你到Crow's Rock Castle去找DeMordrey男爵请求援兵。

穿过Valor王子身后的传送门，来到先前的兽人营地，然后按原路返回Porto Vallum地区。沿着道路一直向北走，经过Faeries Crossing地区后，继续朝东北方向走，进入Crow's Rock地区。DeMordrey男爵的城堡在城镇北面，找到那里与之交谈，他把一枚印章交给你，让你将其带给他布置在Ice Creek Pass的部队，便可以调动那支部队救援Valor王子。

按原路从Crow's Rock出来，朝西北方向走，经过Slater's Grave之后继续向

北行进，便可以找到DeMordrey的精英部队。与队长Sharuka交谈，将印章交给他看，没想到Sharuka称印章所代表的意思是你干预了DeMordrey的计划，为此必须杀死你，于是Sharuka的部队开始发动攻击。将他们全部杀死之后，你发现Wilbur也已经倒在血泊之中。

第二章 血旗飘扬
ACT II：Banners of the Blood

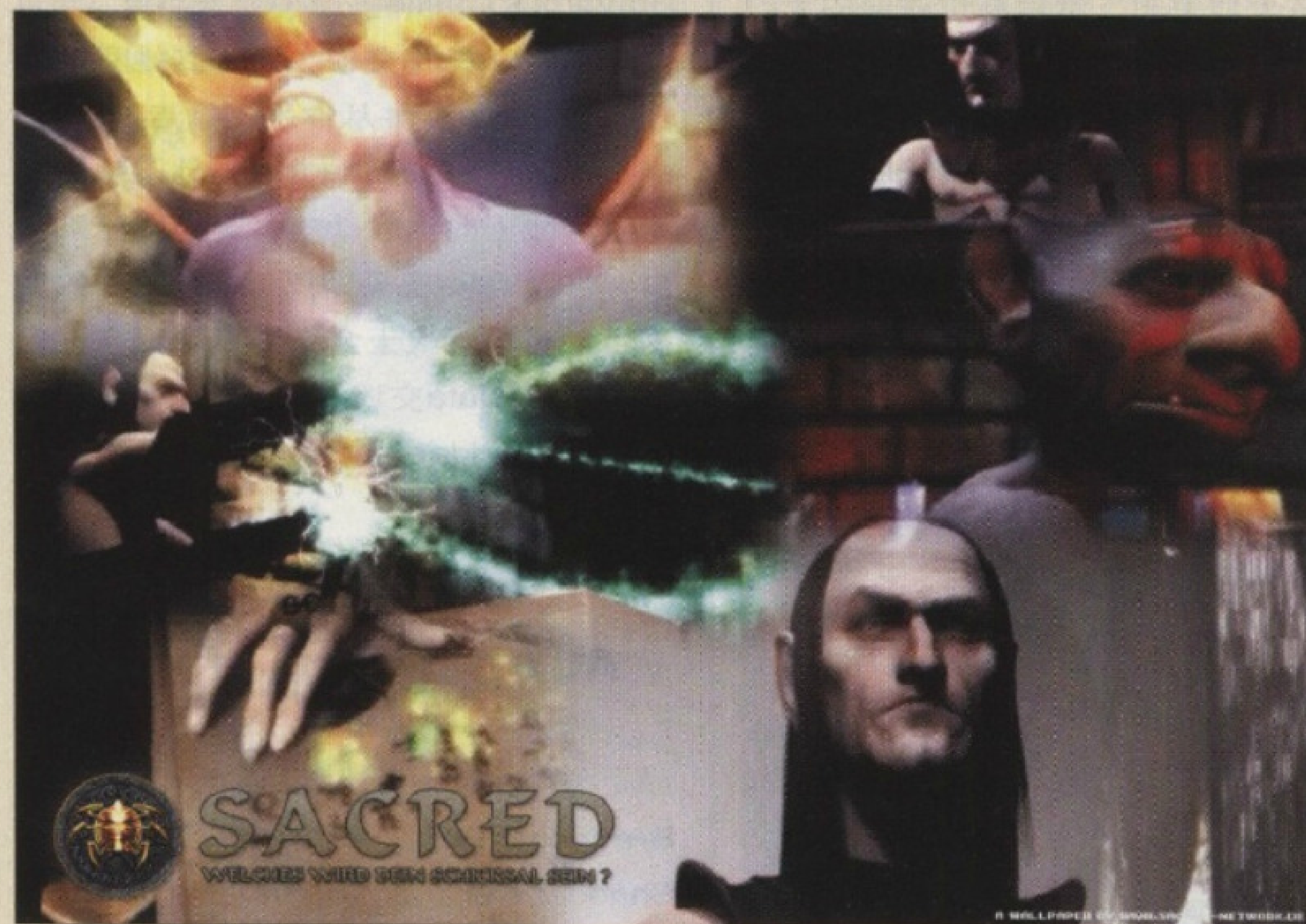
在Wilbur临死前与之交谈，他请你立刻赶往Wyvern Pass将DeMordrey的罪恶计划告知Valor王子。前往Wyvern Pass的最短路径是先使用传送门来到Porto Vallum，然后一路向西走，很快便来到Wyvern Pass的大门前。干掉DeMordrey手下几个挡路的士兵后，穿过大门后面的小营地，然后一直向南走。在跑出很长一段距离后发现前面有很多死去的士兵。与唯一幸存的士兵Michaelius交谈，他请你为他找一些水来解渴。离开士兵向南走，来到一小片绿洲前，在水池边找到水瓶后（如果水池边没有水瓶，可以按下`键打开游戏控制台，输入字母wasser，水瓶便会出现），将其带给Michaelius，然后再次与之交谈，他请你到Mascarell寻找的女男爵Vilya，她知道王子的下落。

离开士兵Michaelius，按原路返回Wyvern Pass的大门前，然后朝西北方向走。经过Porto Draco小镇之后，进入Mascarell地区，穿过内城的护城河，在城镇西北的大厦中找到女男爵Vilya。与之交谈，她请你护送她到Valor王子的森林要塞Tyr-Fasul去，不过目前她被DeMordrey软禁在这里，因此必须从城中一路杀出去。

从大厦出来，穿过内城的护城河，一直向北走，在城北的大门前发现Mascarell的士兵正在与DeMordrey的部队交战。将DeMordrey的部队全部解决掉后，穿过东侧的大门，一路朝着西北方向走。在森林中经过一段长途跋涉之后，找到了Valor王子的森林要塞Tyr-Fasul。


杀死冰雪巨人后，向六翼天使询问有关恶魔的事情。


与Seraphim Monastery的冰龙展开激烈的厮杀。



在一座小城堡中与Valor王子交谈，他首先感谢你救出自己心爱的Vilya，然后让你向女魔法师Shareefa询问下面的任务。与Shareefa交谈，她说想要调查兽人离开自己家园的原因，为此她为你打开了通向Ahil-Tar的传送门。通过传送门来到Ahil-Tar的沙漠绿洲，从南面的出口离开营地，然后沿着道路找到兽人城镇Khorad-Nur。在城门口有一个高大的兽人阻路，与之交谈，他让你去杀死一只不死族的怪龙，否则不让你进入城镇。这时既可以答应他的要求，也可以直接与其战斗，将怪龙杀死或是将兽人打败都可以进入城镇。进入Khorad-Nur之后，将攻击自己的兽人全部干掉，然后捡起他们丢下的恶魔号角（Demon Horn）。

第三章 躁动的亡灵
ACT III：The Restless Dead

现在需要赶往Ancaria的首都城市Braverock，再次与Valor王子会合。先使用兽人城镇中的传送门来到Porto Vallum，然后一路朝着东北方向走。进入Braverock之后，找到城镇东门北侧房子旁边的Lara Aisha。与她交谈，她告诉你到Ascaron's Call酒馆去找Pry，他将带你去见Valor王子。接着来到酒馆找到Pry，他为你打开酒馆后面锁着的房门。穿过房门，在下水道第3层的一个房间中见到Valor王子与Shareefa，将恶魔号角交给Shareefa，并与之交谈，她将加入你的队伍，随你一同前往Icecreek Dale的Seraphim Monastery。

穿过Shareefa打开的传送门来到酒馆外面，使用城镇上方的传送门来到Ice Creek Pass。沿着道路一直向北走，进入Icecreek Dale的冰雪地区，然后继续朝东北方向走，找到Seraphim Monastery。干掉正在攻击女牧师的冰雪巨人，与六翼天使交谈，她说在图书馆里面可以找到有关Sakkara Demons的资料，不过图书馆现在被冰雪巨人和其他怪物霸占着，必须先将它们干掉。

进入修道院，先将图书馆中的敌人全部杀死，然后与六翼天使的影子交谈，她向你提及Heart of Ancaria。接着与Shareefa交谈，她告诉你需要收集Elements of Ancaria来创造Heart of Ancaria，然后才能消灭Sakkara Demon。其中空气元素（Element of Air）在Frostgard的冰宫中，火元素（Element of Fire）在Alkazaba noc Draco的





屠杀Alkazaba noc Draco熔岩地区的火龙。



找到Shaddar的城堡。

洞穴中，水元素（Element of Water）在Verag-Nar的废弃要塞中，而地元素（Element of Earth）则在Zhurag-Nar黑暗精灵的洞穴中。

Shareefa离开队伍之后，返回Seraphim Monastery，进入北面的房间。穿过墙壁上的裂缝，沿着道路向前走，进入洞穴，然后朝着西北方向走，找到冰宫。在冰宫的第2层拿到空气元素之后，继续朝西北方向走，杀死巨大的冰龙，然后使用Frostgard最北面的传送门，再次来到Wyvern Pass。

先沿着道路一直向西走，然后顺着山根向前走。当沿着山间小径来到山上后，先朝着西北方向走，来到一座小岛上，然后朝着西南方向走，找到Alkazaba noc Draco的入口。进入城镇之后，从西北口出来，进入另一个熔岩地区。向北走，进入北面地段的洞穴，将洞穴中的巨龙杀死之后，穿过西侧的大门，拿到火元素，然后来到最南面的岛上，使用传送门，来到Porto Vallum、Bravesbury和Bellevue之间的地区。

先向西走出一小段距离，穿过木桥，然后再次朝着Braverock前进。穿过Braverock东面的石桥后，爬上高地，沿着道路朝东北方向走，经过Bravewall，找到Zhurag-Nar地区的黑暗精灵地穴。在地穴中，沿着通道一直向前走，路上有一扇大门需要钥匙才能打开，这必须先杀死这扇大门旁边房间中的High Matriarch，拿到钥匙，然后通过大门。另外还要避开前方通道中的光束。在通道的尽头，杀死把守大门的怪物梅杜莎，然后穿过大门，拿到地元素。接着继续向前走，使用传送门，离开地穴。

沿着道路向南走，顺着瀑布旁边的斜坡走下去，在河岸上遇到一个叫Loknor的农民，他告诉你需要关闭废弃的Gnarlstat要塞中的大坝，才能进入Verag-Nar。使用Loknor旁边的传送门来到Gnarlstat地穴入口前，进入洞穴，沿着通道一直来到第2层。向南走，杀死一条巨龙后，继续前进，找到大坝的开关，将大坝关闭，然后穿过对面的大门离开洞穴。一路向南走，找到Loknor，交谈之后，过河朝着东北方向走。在地穴中拿到水元素后，返回到Loknor的所在之地。

继续向南走，穿过Gloomoor地区，找到Mystdale镇。进入城堡，与Shareefa交谈，她说由于在寻找4个元素的过程中耽误了时间，如今必须进入Shaddar-Nur找到第5个元素——空虚元素（俄Element of Void）以及Shaddar's Diary，才能创造出Heart of Ancaria。

从城镇出来朝东南方向走，需要穿过一段森林小路，来到死亡村庄，然后朝着东北方向走，通过传送门，来到沙漠地带。接连穿过两个洞穴之后，进入Shaddar-Nur地区，这里的道路极为漫长，好在并不复杂。找到Castle of Shaddar之后，顺着楼梯走下去，杀死下面的怪物，拿到空虚元素和Shaddar's Diary。

从城堡出来，朝东南方向走，通过那里的传送门，返回到先前经过的死亡村庄，然后使用Mystdale的传送门，来到Braverock。在下水道中找到Valor王子的藏匿处，先与Shareefa交谈，将空虚元素交给她，然后同Valor王子交谈，他将加入你的队伍，一起去讨伐DeMordrey男爵。穿过Shareefa打开的传送门，来到酒馆外面，然后朝着城镇北面的Braverock Castle前进。来到Braverock Castle之后，进入城堡，将狠毒的DeMordrey杀死，然后与Valor王子交谈，他让你与Shareefa一起进入到城堡后面的洞穴，找到Forge of the Ancestors，用它创造出Heart of Ancaria。

与Shareefa一起进入洞穴，沿着通道找到Forge of the Ancestors，Shareefa将使用它把5种元素合成创造出Heart of Ancaria。从基台上将Heart of Ancaria拿下来，与Shareefa交谈，她将打开一扇传送门。通过传送门，来到召唤恶魔的房间，将Heart of Ancaria放到雕像的插槽中，Shareefa就会把恶魔号角丢到你的面前，告诉你只要将恶魔号角摧毁，Sakkara Demon就会出现。按照Shareefa所说的将恶魔号角摧毁，巨大的Sakkara Demon出现了。经过一场激战将其杀死后，从插槽中拿起Heart of Ancaria，通过传送门离开地穴，返回到Braverock Castle。

与Shareefa交谈，没想到她竟然变身为Shaddar，并从你手中偷走了Heart of Ancaria。质问Shaddar，他召唤出一些骷髅战士向你发动攻击，而自己则溜自大吉，Valor王子则死于突如其来的攻击中。将骷髅战士全部消灭后，与城堡门口的Alcalata交谈，得知Shaddar已经逃回了Shaddar-Nur。

第四章 时间轮回
ACT IV：Turns of Time

与Alcalata交谈之后，从Castle of Braverock出来，使用传送门再次来到Shaddar-Nur。进入Shaddar的城堡，顺

着楼梯走下去（当靠近传送门的时候，可以将游戏角色导出），通过传送门，找到Shaddar进行最后的决战。

在决战的房间中央，有一些Sakkara Priests，而Shaddar则出现在房间左侧的光束中。要想杀死Shaddar，必须先将Sakkara Priests全部干掉，然后抓住房间中飞动的光球，抓紧时间将Shaddar杀死，彻底消灭这个邪恶的魔法师。最后，在你的奋战之下，终于为Ancaria大陆重新带来了安宁与和平。

分支任务篇

在《圣域》中，除了主线任务外，还有很多分支任务和随机任务，随机任务的出现地点通常是不确定的，分支任务则会出现于固定地点。限于篇幅，在此仅将分支任务按照主线任务流程先后经过的地区排列出来，供各位玩家参考。

1.Bellevue

Abducted

地点：靠近Bellevue修道院前的商店
事主：Novice Imue
目的：从盗贼的洞穴救出被绑架的Novice Nimues
奖励：金子

Arogarn the forest ranger

地点：Bellevue南面的森林
事主：不安的农民
目的：将信件带给Arogarn
奖励：经验值

Messenger

地点：Bellevue
事主：Sandra Lintari
目的：将信件带到Silver Creek
奖励：金子、经验值、神符

Missing son

地点：Bellevue竞技场南面
事主：焦急的母亲
目的：带回失踪的男孩
奖励：经验值、2瓶治疗药水

Where is the blacksmith?

地点：Bellevue
事主：Anurf
目的：寻找失踪的铁匠
奖励：独特物品

Wolf's Eyes

地点：Bellevue
事主：Victor Homa
目的：杀死狂狼首领
奖励：金子、经验值、神符

2.Silver Creek

Adelina

地点：Silver Creek
事主：Count Markus of Silver Creek
目的：在废墟中寻找Adelina
奖励：金子、经验值

Escort

地点：Silver Creek
事主：Jakob Noxtrax the Humorous
目的：护送商人Jacob到Porto Vallum边界的桥边
奖励：金子、经验值

Shining Light

地点：Silver Creek
事主：Avengarius
目的：寻找醉汉的宝藏
奖励：金子、经验值

The Books of Wisdom

地点：Silver Creek
事主：Zaman，Combo Master of Silver Creek
目的：找回被偷窃的书
奖励：金子、神符、可以学习组合技能

3.Porto Vallum

Cattle Rustlers

地点：Porto Vallum
事主：Irina
目的：护送农民的女孩到盗贼的巢穴
奖励：经验值、Skull

Hidden Merchant

地点：靠近Porto Vallum的洞穴
事主：洞穴中的商人
目的：将商人带回市场摊位
奖励：金子、经验值

Orcs!

地点：靠近Porto Vallum的农场
事主：农民
目的：保护农场免遭兽人的抢掠
奖励：金子、经验值

Orc Slayer

地点：Porto Vallum
事主：Sergeant Quinn Dexter of Porto Vallum
目的：杀死兽人首领Urgalook
奖励：金子、经验值

Wilbur

地点：Porto Vallum
事主：Sergeant Treville
目的：从兽人营地解救Wilbur
奖励：On a Diplomatic Mission任务

4.Porto Draco

Love Token

地点：Porto Draco
事主：Markus of Porto Draco
目的：将信件带给士兵的情人
奖励：经验值

Nucquam Astralis

地点：Porto Draco
事主：Lord Guido of Porto Draco
目的：杀死Porto Draco地区别墅中的恶鬼
奖励：经验值

The Robbers' Camp

地点：Porto Draco
事主：Silvio Dala
目的：在巢穴中杀死强盗
奖励：金子、经验值、护身符

5.Crow's Rock Castle

Captain Pigface

地点：Crow's Rock Castle



事主：Leah Joyce
目的：杀死Captain Pigface，并将他的头带给Leah Joyce
奖励：经验值、随机物品

Inquisition Plans
地点：Crow's Rock Castle
事主：Quinn，Agent of the Crown
目的：交换调查文件
奖励：金子、经验值

The Gypsie Camp
地点：Crow's Rock Castle南面
事主：Drusa the Restless
目的：从DeMordrey士兵的手中救出吉卜赛人
奖励：经验值、Skull

6.Faeries Crossing

Boris Richfield
地点：Faeries Crossing西面
事主：Angelica
目的：在桥上与骑士Boris战斗
奖励：金子、经验值

Family Ties
地点：Faeries Crossing
事主：Roland Gnaror
目的：寻找女孩，将其带回到她的叔叔那里
奖励：经验值、神符

Poisoned Wells
地点：Faeries Crossing
事主：Deylen，Agent of the Crown
目的：找到解毒剂
奖励：金子、经验值

Ronin
地点：Faeries Crossing
事主：Commander of Faeries Crossing
目的：防守Faeries Crossing大桥
奖励：金子、经验值

7.Florentina

Hunters of the Night
地点：Florentina
事主：Kerinar，Gamekeeper of Florentina
目的：杀死狂狼



奖励：金子、经验值

Ravenous Beasts
地点：Florentina
事主：Kitt
目的：从狼群中救出牛
奖励：金子、经验值

Whispers in the Wind
地点：Florentina北面
事主：Sisaya Rei
目的：为Sisaya Rei寻找浆果
奖励：经验值、指环

8.Slater's Grave

Abduction of the women of Slater's Grave
地点：Slater's Grave
事主：Slater's Grave镇长
目的：从士兵的洞穴救出Slater's Grave镇的妇女
奖励：金子、经验值

The Merchant of Slater's Grave
地点：Slater's Grave
事主：Franca
目的：向商人复仇
奖励：金子、Skull

The Outlaws of Slater's Grave
地点：Slater's Grave
事主：Commander of Slater's Grave
目的：消灭Slater's Grave的违法者
奖励：金子、经验值

9.Wolfdale

Elven Art Stealer
地点：Wolfdale
事主：Maegalinor of Tyr-Hadar
目的：从别墅中偷取名著
奖励：经验值、神符

Tax Collectors
地点：Wolfsdale
事主：Jaquo，Mayor of Wolfsdale
目的：从税收官那里得到金子，并将信使送往隐藏地点
奖励：经验值、神符

Wolf's Blood
地点：Wolfdale
事主：Wrendeghast
目的：在洞穴中杀死恶狼
奖励：金子、经验值、指环

10.Mascarell

Groom on the Run
地点：Mascarell
事主：Serena
目的：寻找逃跑的新郎，将他带给新娘
奖励：金子、经验值

The Painting
地点：Mascarell
事主：Janosch the Businessman
目的：夺回名画
奖励：金子、经验值

11.Tyr-Fasul

The Unknown Warrior
地点：Tyr-Fasul的附近
事主：无名战士
目的：帮助无名战士到达安全地带
奖励：金子、经验值

12.Timberton

Blood Money
地点：Timberton
事主：Teleri，Agent of the Crown
目的：杀死森林营地中的4个罪犯
奖励：金子、经验值

The Tree of Life
地点：Timberton
事主：Vim
目的：护送Vim到Tree of Life的女精灵那里
奖励：金子、经验值

Traces of the Forest Rangers
地点：Timberton
事主：Nilannun
目的：寻找失踪的护林人
奖励：金子、经验值、随机物品

13.Ahil-Tar

Evacuation
地点：Oasis of Ahil-Tar
事主：Mario Kani，Commander of Ahil-Tar
目的：掩护定居者撤退
奖励：经验值、随机物品

Scout Post
地点：Oasis of Ahil-Tar
事主：Mario Kani，Commander of Ahil-Tar
目的：寻找侦察兵，让他们返回营地
奖励：金子、经验值

Settlers of the Desert
地点：Oasis of Ahil-Tar
事主：Mario Kani，Commander of Ahil-Tar
目的：寻找定居者，护送他们返回营地
奖励：金子、经验值

The Lost Settlers
地点：Oasis of Ahil-Tar

事主：Mario Kani，Commander of Ahil-Tar
目的：从兽人手中解救定居者
奖励：金子、经验值

14.Khorad-Nur

The Camp of the Undead

地点：Khorad-Nur
事主：Orc Gate-Keeper
目的：摧毁不死怪物在Khorad-Nur的营地
奖励：进入城镇

The Cowardly Dog

地点：Khorad-Nur
事主：Orc Client
目的：将懦弱的兽人带回家
奖励：经验值

The Scroll of Mhic'Dar-Mon

地点：Khorad-Nur
事主：Gulak
目的：在废弃修道院西面的陵墓中找到Scroll of Mhic'Dar-Mon
奖励：经验值

15.Shires Pen

Blackrobes

地点：Shires Pen
事主：Martin
目的：从Sakkara Priests那里救出农民的女儿
奖励：金子、经验值

Rascals

地点：Shires Pen
事主：Captain of Shires Pen
目的：抓捕强盗首领
奖励：金子

Compromising Situation

地点：Shires Pen
事主：Sir Fabio DeSabreze
目的：找回Dame Dana的项链
奖励：金子、经验值

16.Braverock

Ancarian Snow

地点：Braverock
事主：Fabrizio DaCorda
目的：将非法物品私运入盗贼地区并且保护信使
奖励：金子、经验值、随机物品

An Officer and Gentleman

地点：Braverock
事主：Ancala da Andelina Fintaria
目的：与Officer of DeMordrey决斗
奖励：经验值、随机物品

Arm of the Black Priest

地点：Braverock
事主：Gericam，Agent of the Crown
目的：消灭黑暗僧侣，解救囚禁者
奖励：金子、经验值、腰带、手套、盾牌

Demon Food

地点：Braverock
事主：Captain from Braverock
目的：寻找小恶魔的来源
奖励：金子、经验值

Escort to the Thieves' District

地点：Braverock
事主：Sarevokk the Successful
目的：护送一个商人到盗贼总部的另一个商人那里
奖励：金子、经验值

Goods Messenger

地点：Braverock
事主：Henno the Trader
目的：将物品带给East Street的商人
奖励：金子、经验值、随机物品

Jacquaire's Battle Uniform

地点：Braverock
事主：Jacquaire
目的：将Jacquaire的装备带回
奖励：经验值

Law and Justice

地点：Braverock
事主：Adamanta
目的：向法官和恶棍复仇
奖励：经验值、神符

Magical Thistle

地点：Braverock
事主：Likara the Herbalist
目的：为生命的商人寻找魔法药
奖励：金子、经验值、随机物品

Moca the Minotaur

地点：Braverock
事主：Celdragil，Master Gladiator of Braverock
目的：抓住逃跑的牛头怪Moca
奖励：可以杀死Gladiator Master

The Rescue of a Noble Lady

地点：Braverock
事主：Martha
目的：从愤怒的男人手中救出可怜的女人
奖励：金子、经验值

The Tournament

地点：Braverock
事主：Captain Cinu
目的：在Braverock竞技场与DeMordrey士兵战斗
奖励：金子、经验值、随机物品

17.Alkazaba Noc Draco

Dragonslayer

地点：Alkazaba Noc Draco
事主：Eletria，Holy Lady of the Dragon
目的：面对Highgrounds的屠龙者
奖励：金子、经验值、随机物品

Dragon Scale

地点：Alkazaba noc Draco
事主：Parim，Smith of Alkazaba Noc Draco
目的：在Highgrounds寻找龙鳞
奖励：龙鳞

Runaway Virgin

地点：Alkazaba Noc Draco后面
事主：Isabella
目的：护送来自Alkazaba Noc Draco高原的女人
奖励：经验值、随机物品

Egg Thief

地点：Alkazaba Noc Draco
事主：Malfaniel，Spokesman of Alkazaba Noc Draco
目的：寻找商人，将被偷走的蛋带回来
奖励：金子、经验值、神符

18.Bravesbury

Bah Spider!

地点：靠近Bravesbury的农场
事主：Roger
目的：将情书带给石柱群的巫师
奖励：金子

Hunt for Poachers

地点：Bravesbury
事主：Galadoriel，Elven Ranger
目的：找到并杀死偷猎者
奖励：经验值

Terrible crime

地点：Bravesbury西面
事主：Lars Holgerson
目的：报告犯罪情况
奖励：金子、经验值

The Plans of the Brotherhood

地点：Bravesbury西面
事主：Elitha
目的：从黑暗僧侣兄弟会手中救出女仆
奖励：金子、经验值

19.Hedgenton

Arogarn's Sword

地点：穿过Hedgenton东南面的地穴

事主：Arogarn
目的：将Arogarn的剑带回来
奖励：经验值

Art Robbers

地点：Hedgenton
事主：商人
目的：在强盗的洞穴中找到艺术品
奖励：金子、经验值、随机物品

Assassins in the Family Crypt

地点：Hedgenton南面
事主：Lady Turrica of Baz
目的：从刺客手中救出贵妇的丈夫
奖励：金子、经验值

Blockade Breaker of the Trade Embargo

地点：Hedgenton
事主：Boboid，Smith of Hedgenton
目的：得到生铁，并且打破贸易禁运
奖励：经验值、随机物品

Robber Baron

地点：Hedgenton
事主：Timotheus，Agent of the Crown
目的：获取文件
奖励：金子、经验值

The Gallow of Hedgenton

地点：Hedgenton
事主：Angelica
目的：找到证明Bow-maker无辜的证据
奖励：金子、经验值、随机物品

Forbidden Love

地点：Hedgenton
事主：Sir Beecy，Margrave of Hedgenton
目的：面对追随贵族女儿的吟游诗人
奖励：经验值、随机物品

20.Bravewall

Ilim Zhurag-Thalir

地点：Bravewall
事主：Celdrahil，Ranger of Bravewall
目的：找到并消灭黑暗精灵部队
奖励：金子、经验值

Kalim-Khor

地点：Bravewall
事主：Daniellus Montagnus
目的：在黑暗精灵的森林中找到解毒剂
奖励：经验值

21.Zhurag-Nar

Buried Slaves

地点：Zhurag-Nar的地穴
事主：奴隶首领
目的：帮助奴隶逃跑
奖励：经验值

22.Torffingen

A Dish Eaten Cold

地点：Torffingen
事主：Rutia the Old
目的：杀死黑暗精灵Wyn'gar
奖励：金子、经验值、便宜购买商店物品

The Lost Daughter

地点：Torffingen
事主：Babuschka
目的：找到老女人的女儿
奖励：经验值

Dreamer of Winters

地点：Torffingen西面
事主：Valoria the Dreamer
目的：杀死恶魔
奖励：经验值

Mothers Powder Cup

地点：Torffingen
事主：Sir John the Warmhearted
目的：在怪物巢穴寻找茶杯
奖励：金子、经验值

23.Gloomoor

The Lych-Leader

地点：Gloomoor
事主：Heribert
目的：消灭坟墓中的丧尸王子
奖励：经验值

The Eye of Hell

地点：Gloomoor南面
事主：Sakkara Priests首领
目的：找到恶魔传送门的钥匙
奖励：简短的地狱之旅

Panem et Circensis

地点：Gloomoor的竞技场
事主：Vladimir，Lord of Bloodgames
目的：与竞技场中的怪物战斗
奖励：金子、经验值

24.Drakenden

Brother of the Dragon

地点：Drakenden
事主：Loromir，Protector of Honor
目的：找到4个骑士，将他们带回Training Ground
奖励：物品Orbus Dracus

The Female Dragonslayer

地点：Drakenden
事主：Loromir，Protector of Honor
目的：将女屠龙者带到Loromir
奖励：经验值

Toothpick for a Dragon

地点：Drakenden
事主：Princess Lara Aim
目的：寻找巨大钻石，并且让铁匠打造Diamond Pike
奖励：金子、经验值、神符、随机物品

25.Moorbrook

Pure Water

地点：Moorbrook
事主：Claror Smashhand，Captain of Moorbrook
目的：抓捕贩酒者Moorbrook
奖励：金子、经验值

The Narcotic Witch

地点：Moorbrook
事主：Sir Jost of Moorbrook
目的：从Moorbrook Witch那里救出女孩
奖励：金子、经验值

The Spider Monster of Moorbrook

地点：Moorbrook南面
事主：Magician
目的：杀死Moorbrook的蜘蛛怪物
奖励：经验值、随机物品

Whisky Supplier

地点：Moorbrook
事主：Whisky Dealer
目的：从Moorbrook运送一桶酒到Drakenden
奖励：金子、经验值

26.Mystdale

The Lost Experimental Beings

地点：Mystdale Castle
事主：Ragnar Duh Rok
目的：杀死逃跑的怪物，将它的大脑带回来
奖励：经验值、随机物品

The Regentium Silver Blossom

地点：Mystdale
事主：Kata Cis
目的：找到Mystdale Castle前废墟中的银花
奖励：经验值、随机物品

27.Shaddar-Nur

Glubba-Jar

地点：Castle of Shaddar
事主：Glubba
目的：将Glubba带到他的出生地
奖励：无 P

铁路大亨3 经营指南（上）

■湖北 JEDI

《铁路大亨》始于著名的游戏设计师席德·梅尔，原本只是这位酷爱火车的系统分析师脑海中灵光一闪的产物，却意外赢得了玩家和媒体的疯狂追捧。在席德·梅尔缔造的众多经典作品中，《铁路大亨》的续作可能是最受期待的一个，不仅仅是因为这款游戏拥有与《文明》系列相当的吸引力，更多的是因为梅尔本人曾宣布他将不再亲自制作续集。没有席德·梅尔的《铁路大亨》是否还能取得成功？身兼PopTop公司创始人、总裁、首席设计师于一身的菲尔·斯特恩迈尔从MicroProse公司买下了《铁路大亨》系列的授权，从此将这个商标深深烙上了自己的风格印记。之前默默无闻的PopTop曾是《魔法门英雄无敌》的幕后制作公司，他们颇为擅长于购买知名版权开发续作或衍生产品。事实证明《铁路大亨2》成为那个时代最优秀最令人着迷的经营策略游戏，以至于公司不得不一次次为它制作资料片、黄金版甚至白金版，迟迟不敢着手于三代的开发——缔造一个经典品牌需要10年，毁掉它却可能只用几个月，这就是《铁路大亨3》所面对的挑战，它的前作实在太过优秀和深入人心，任何设计上的疏忽和细微改动都有可能冒犯那些铁杆的火车迷。菲尔·斯特恩迈尔曾经不无惶恐地说过这样一段话："倘若我们取得了成功，别人会说你们不过是沾了这块金字招牌的光。但如果我们搞砸了，那么一切都结束了。"

《铁路大亨3》成功延续了铁路建设和商业运作相结合的传统游戏方式，游戏主题始终不变——你扮演一家铁路运输公司的管理者，不断购买列车和兴建工厂，铺设穿越乡间和城市的铁路，建造车站、城镇建筑等配套设施，经由初期的基本运输服务逐步积累起自己的资本，扩展公司规模和铁路网，例如购买更先进的火车头，提供邮件快递和货运服务，通过金融股票市场打击竞争对手，建设属于你的铁路王国，使你的名声和成就最终超越科尼利厄斯·范德比尔特、塞西尔·罗德斯、丹尼尔·德鲁这些19世纪的传奇铁路大亨们。

建设铁路王国

铁路：铺设单/双轨铁道，架设铁路桥和隧道。

刚刚建立的公司除了原始资金外没有任何固定资产，先选择合适的两座城市并在它们之间建设第一条铁路，为你挖到第一桶金，一般的策略是选择地理位置相邻，规模较大的城市作为起点。通过鼠标滚轮缩放，可以查看当前地图上所有城市的信息和交通状况，城市名称旁边的星星代表人口密集程度、商业规模和城市大小，通常繁华的大都市也就意味着充裕的货物资源和流动人口，无论在其附近架设铁路网或开办实业都会收到丰厚的回报。同样不可忽视的是那些规模不大，但具有重要开发潜力的中小型城市，如果恰好附近有运营良好的铁路设施，城市规模将有可能迅速发展扩大。这些城市大多属于重要的战略资源或原料产地，或是新兴的工业城市，在剧情模式中会随机发生城市竞标事件，第一个把招标城市纳入铁路运营网络的公司将得到数额可观的赏金。

铺设铁路时会有单双轨道的选择，在游戏中期及之前只需单轨铁路就可以满足绝大部分地区的运输量，双轨是后期铁道线路繁忙时疏导交通的有效手段，随着运量的提升，你可以随时把已有的单轨铁路升级为双轨，不过所需的开销同样不菲。如果你想要拆除一条废弃的铁路或者清理一幢阻碍铁路铺设的建筑物，可以使用铲除功能，目标的商业价值越高所需的拆除成本也越昂贵，所以有时绕道而行是更加廉价的选择。

架设桥梁、开凿隧道是铁路扩展过程中最常用到的技巧，你可以调节桥梁和隧道的出现频率以减少不必要的开销，包括无、常见、平均、稀少4个等级，通常我们将开关默认为平均等级，系统会根据路况和地理环境自动选取最合适的铺设方式。不同材质的桥梁会限制列车的速度和与之连接的铁轨种类，在选址时应尽量避免将铁路铺设在



自由建设铁路的沙盘模式。

良品 总评 7.8

制作	PopTop Software
发行	Gathering/世纪雷神
载体	CD X 1
类型	模拟经营
语言	英文/中文
环境	WIN9X/Me/2000/XP

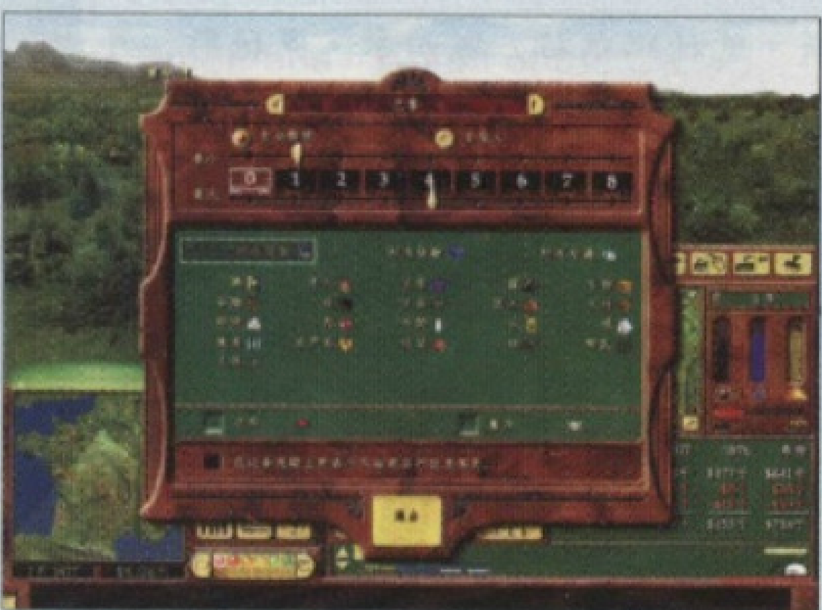


配置要求
CPU：Pentium III 500MHz
内存：128MB
显卡：16MB以上
硬盘：1.2GB


新兴城市的铁路招标。


昂贵的石桥，物有所值。


两家公司的铁路汇合点。


五花八门的货物运输。


四通八达的铁路网络。


飞驰在乡间的列车。

地形复杂的区域，除了建造桥梁和隧道花费惊人之外，起伏不平的地势也会严重影响火车通过时的效率。

木制桥梁：木桥的造价最便宜，铁路无法升级为双轨，列车通过速度明显减慢（降速40%）。它是创业早期的唯一选择，当铁路线必须横跨河流湖泊时就会体现出造价低廉的优势，但容量和速度上的限制往往会成为后期交通阻塞的隐患。

石制桥梁：石桥的造价最为昂贵，但铁路可升级为双轨，列车可以保持高速通过（不降速）。如果不是钱多得发烧或者为了追求最高的运输效率，实在无必要修建石桥。

铁制桥梁：铁桥的造价介于木桥和石桥之间，铁路可升级为双轨，允许列车以中等速度通过（降速20%）。在游戏中后期是架设桥梁的主要选择，具有良好的性价比。

跨海大桥：在剧情模式中会出现的特殊桥梁，可以连接远跨重洋、隔海相望的两座城市，当然它的造价也是天文数字。

天桥：在铁路网交叉重叠时（特别是与其他公司运营的铁路重合）会自动垫高路基架设天桥，可以选择关闭。

隧道：在高山峻岭之间保持较平缓的路况，可以缩短两座城市间的直线距离，缺点是造价高昂，建造时易受地形局限。

铺设铁路的技巧在于灵活利用环行与直线铁轨，尽可能缩短两座城市间的直线距离，同时又能把尽量多的城市纳入环型铁路网络中，使列车无须调头和重复行驶即可环绕目的地行进，达到最高的运输效率。当然这是最理想的情况，对于地理环境复杂、地势高低起伏的地区不妨舍近求远，多在坡度平缓的平原地区修建铁路，比兴建绵延不绝的隧道和高架桥更加经济划算。通常情况下铁路是不能越过国境铺设的，最初你只能在本国领土内修建铁路，跨国铁路需要先得到邻国的边境通行授权方可进行，这笔授权费用同样不菲，先在国内积累发展再考虑向外延伸吧。

车站：为你的铁路建造新车站，也可以建造供水塔、维修工厂和其他建筑。

车站就是钢铁动脉上星罗棋布的网络节点，在这里聚集着等待运输的客流、邮件和物资，同时也意味着滚滚财源。修建车站时可以选择各种建筑风格，包括维多利亚风格、殖民地风格、文艺复兴风格、都铎王朝风格、拜占庭风格、京都复兴时期风格等，按照车站的有效辐射范围可分为小型、中型、大型3类。小型车站多用于连接远离城镇的生产设施，如工厂、农场等，中型车站足以满足大部分中小城镇的需求，超过2星的城市需要兴建大型车站才能覆盖整个城区。当车站被安置在合适的地点时（辐射显示为绿色，黄色则代表位置错误），城市名称下会自动显示“已经连接”的字样，为了保证列车的正常运行和最大限度发挥车站的经济效益，你可以在铁路沿线和城市附近兴建各种设施。

供水塔：价格便宜，需求度频繁。它的作用是为列车补充供水和沙子，两点间的铁路至少应保证兴建有1座供水塔。

维修站：价格稍贵，需求度一般。它的作用是为车头加油，降低机械故障发生的概率。列车对油的需求不高，不过每半年至少要保养一次，所以最好能保证每列车的行驶路线上都建有1座维修站。

功能性建筑分为两类，以下均为车站的附属建筑，在建筑列表中用黄色字体显示，必须建在车站附近的绿色辐射范围内，如果显示为黄色区域则表示离车站太远，不会产生任何经济效益。选择在中心城市和人口稠密的地区兴建这类设施会有丰厚的回报，但你的对手同样不会放过这块肥肉。

旅馆：车站附近的旅馆会为你带来相当高的利润，地处交通中心的旅馆会在旅客换乘列车的滞留期间赢利，在同一城市内存在多座旅馆会减少各自的收益。

餐馆：车站附近的餐馆会为你带来一部分利润，它的主要消费对象是那些等待列车的乘客和外地游客，滞留时间越长赢利越高，但过多的餐馆也会减少各自的收益。

酒馆：车站附近的酒馆会为你带来少部分利润，特别是在城市中，旅客在上车前会买酒饮用，不过也同样面临着多间酒馆相互竞争、分散收益的影响。

邮局：邮局会使邮件的迟滞处罚减半，避免因车次短缺而造成的利润流失。

建筑列表中用白色字体显示的是各种工厂，出现顺序取决于游戏的历史时期——电厂、酿酒厂、木材厂、造纸厂、纺织厂、钢铁厂、轮胎工厂、油精炼厂、玩具工厂、武器工厂、家具工厂、肉类加工厂、军需品工厂、工具模具铸造厂、奶制品处理厂等，它们把基

础的生产原料如棉花、钢铁等转化为更有价值的服装、机械等高级产品，利用铁路网提供源源不断的低廉原料，然后将加工产品运输到大城市贩卖赚取可观的利润。工厂的收益状况与交通、供求关系和商品的价值、紧俏程度有关，其中包含一些比较复杂的经济模型。与2代不同的是，即使没有铁路连通的产业设施也会自动通过海路/陆路进行货物运输。你可以选择自建工厂或直接购买运营中的产业，前者灵活度高不过开销巨大，游戏初期基本不用考虑。收购的最佳对象是那些伴随科技进展而出现的新兴产业（游戏中会以历史事件的方式提示），短期内不必担心市场竞争的压力，商业潜力巨大，同时由于缺乏便利的交通条件限制了运输量，意味着产业收益不会很高甚至可能处于亏损状况。不过这只是表象，试着将工厂与铁路网连通，随着交易量的膨胀，你会发现产业价值和年度收益也会跟着水涨船高。

火车：为你的铁路增加新火车。

我们已经拥有了完备的铁路和车站，最重要的是给这顶铁路王国的皇冠镶上一颗耀眼的明珠——增设一列火车，你必须先选择一个合适的车头，并为它设计出运行线路。在车头列表中可以看到当前时期所能使用的机车类型和它们之间的性能差异，从蒸汽时代的苏格兰疾速列车到标榜现代科技含量的新干线，它们的出现和消失都绝对遵循历史的进度。不同地域所使用的机车类型也有明显差异，例如北美和欧洲所普遍使用的列车就迥然不同。需要注意的是，选取车头并非一味追求高速高载货量，根据使用环境和对象的差异，不同性能的机车都有发挥自身优势的机会，这也解释了为什么费尔利的平均时速只有斯特灵的四分之一却仍然有其存在价值，因为它在恶劣路况下的稳定爬坡能力是后者远远不及的。外型华丽、速度均衡的列车适合运送乘客和邮递，挂接车厢数多、引擎强劲的列车适宜运输原料和生产品，爬坡性能优异、可靠性强的列车适合穿山越岭进行长途运输。在游戏过程中，那些创下新的行驶速度纪录的列车将被授予独特的称号，并拥有性能上的额外奖励，它们是需要重点进行维护的目标。除了日常维护和保养，超过使用年限的机车要定时更换或升级，你可以根据引擎寿命做出判断，维护不佳和超时限使用都可能是造成列车事故甚至撞毁的主要因素。

①保养指标

油量：如果一辆列车行驶过程中油量耗尽，它发生故障和撞毁的可能性将大大增加。

水量：如果一辆列车行驶过程中水量耗尽，它的行驶速度就会大幅度下降。

沙量：如果一辆列车行驶过程中沙量耗尽，它的牵引力会大幅度下降，明显降低列车爬坡的速度。

故障几率：这只是一个大概的参数，即列车每行驶1000英里发生故障或者撞毁的可能性。

②列车性能

花费：购买成本。技术越先进、综合性能指数越高的列车价格越昂贵。

每年维护费用：机车年度维护成本。随着机车的老化，维护成本也会不断增加，如果机车内没油，维护成本会增加两倍。

油料费用：燃料成本等于机车的燃料功率、行驶距离和承载重量的乘积。如果行驶距离远，负载重，而且燃料功率低下，一列机车的燃料成本就会非常高。

加速度：加速比率。列车从启动到达到最高理论行驶速度所需的时间。

可靠性：列车引擎的安全系数。可靠性越低的车头，越容易中途发生事故，可以依靠日常维护来弥补。

旅客评价：列车的观赏价值和外型吸引力。如果列车被旅客评价为“非常酷”或者“超一流”，会分别获得乘客税收的15%和30%作为奖金，如果机车被指责为“难看”，将缴纳乘客税收15%的金额作为罚款。所以不要用丑陋的货运列车顺路搭载乘客，你会发现这样做并不划算。

引擎类型：机车使用的燃料/发动机类型（蒸汽机、内燃机或电气），电气机车往往在综合性能上表现得比蒸汽和内燃机车优异，不过它们只能在现代的电气轨道上行驶。

③车厢构成

随着时代发展，铁路承载能力的增强和机车牵引力的提升，一列火车所能


新型列车首次出现。


现代电气化列车，安全快捷环保。


利润丰厚的货运专列。


列车补充供水。


夜晚的车站。


维多利亚时代风格的车站。


列车出站。


蜿蜒崎岖的铁路线会减慢列车时速。


铁路穿过拥挤的城市建筑群。


竞争对手。

挂接的车厢数目也会从最初的4节扩充至最高8节。除了正常的货运/客运车厢，你可以为列车挂接守卫车厢和餐车。

货运车厢：这些火车车厢重量最大，主要运输原材料和加工成品，利润丰厚但会影响列车行驶速度。

快运车厢：这些快递车厢重量最轻，运送乘客、邮件和军队，利润平均，往返速度快，不会拖慢列车时速。

混合车厢：这些混合车厢重量适中，装有一半货物一半快递，最常用的货运结构，可有效提高运输效率。

守卫车厢：列车抛锚及被抢劫的可能性减少50%，特种快车、运输贵重物品的列车强烈建议挂接。

餐车：增加20%的旅客运费，每列列车只能挂1节，聊胜于无，货源短缺的时候可以挂上餐车充数。

④列车时速

改变车厢结构并不意味着改变列车种类，在列车时速表中它仅用来帮助你区分运输不同类型的货物对列车速度的影响。火车速度受到限制的主要因素是所挂载车厢的数量、列车是否具有爬坡能力，通过观察列车在不同坡度时速度的下降幅度即可得知。弯曲蜿蜒的铁路和桥梁特别是木制桥梁会放慢列车的行驶速度，在恶劣的天气下行驶也会让列车的速度减慢许多。列车时速表包括了在不同级别坡度下（地形陡峭程度，通常0%～2%为平原或盆地，4%～6%为山地和丘陵），列车分别挂接1～8节车厢的平均时速，对于选取合适的车头和挂接车厢数量有重要的参考价值。

⑤列车线路

在线路窗口中，你可以为列车指定起点和终点站，根据具体情况增加中转站。除了城市车站，按住Ctrl键还能在火车行驶线路中增加供水塔、维修站和路标，在改变货物菜单中，你可以自由选择列车在每个车站装卸的货物种类。通常我们只需要依靠自动管理，游戏中的AI会自动根据你的倾向（例如所有货物、原料、邮件等），按照利润最大化原则组装货物。自定义模式可以具体定义每个车厢的货物内容，在某些考验玩家统筹能力的限时任务中，精打细算运用自定义车厢是赢得金牌评价的前提。一般来说，无差别运输所有货物是利润最高的项目，不过也有例外的情况，如果一列火车缺乏强大动力但是速度极快，那么用它专门运输快件显然比勉强装载重型货物更有效率。如果你在某地建造有一座钢铁厂，你可能只想让火车在该车站运输钢材，因为运输钢材的利润要远远超过运输其他货物的利润，如果遇到这种情况，就需要仔细使用自定义功能。制订列车路线的常用思路是围绕几个中心城市，沿途增加中小城市为中转点，尽可能实现环绕行驶，中途停靠站点不宜过于频繁，否则列车间相互抢占货源的现象会频繁发生，过于密集的车次也会使铁路主干道的负荷加重。通过年度财务报告中的列车赢利排行，你会发现每年度收益最高的王牌列车，这也意味着它们的运输路线是毫无疑问的黄金商道，不妨使用列车克隆功能在这几条路线上增开多趟专列，同时撤除那些连续亏损的列车。

在列车离站前，你需要指定装载的最小和最大车厢数量，例如最小值设置为3，那么火车就会停留在车站等待装满3车厢的货物然后离站，尽管此时列车还能够装运更多货物。设置最小车厢数量时要考虑车站的供货能力，如果数值太高，列车可能长时间滞留在车站等待而错过下一站的大批货物。对于慢车和即将进入山区的火车，适当选取一个最大车厢数以免列车行驶速度过慢或者遇到其他一些麻烦，特别是19世纪的古董火车并不具备强劲的牵引力，选择4～5节车厢是较为合适的数目，20世纪的新式列车就可以轻易带动8节车厢。

⑥运行状态

行程制订完成后，列车就会按照行驶路线周而复始地运行，直到超过使用年限被另一列车代替或升级。你可以调整列车的优先级别，以免使一辆满载贵重货物的列车在行驶途中被其他列车阻碍。

慢车：它要给所有更高级别的火车和运有更高价值货物的同级火车让车，适用于即将淘汰和退休的古董列车。

正常：它要给所有快车和运有更高价值货物的同级火车让车，适用于大部分货运列车。

快车：它只给运有更高价值货物的快车让车，适用于创下行驶速度纪录的特别快车。*（待续）*

网闻急报

台湾省网络游戏排行榜

(2004年05月上旬)

1.	魔力宝贝 ver3.0
2.	疯狂阿给
3.	童话——天方夜谭
4.	龙族 v1.3——漂流之城
5.	希望 Online
6.	仙境传说——梦想天空
7.	天堂II——浑沌的年代
8.	童话——爱丽丝梦游仙境
9.	仙境传说——樱之花嫁
10.	精灵II

资料来源：游戏资讯站巴哈姆特

韩国网络游戏排行榜

1.	MapleStory
2.	天堂
3.	天堂II
4.	Fantasy Life
5.	Priston Tale
6.	奇迹（MU）
7.	雅典娜
8.	A3
9.	Crazy Arcade
10.	天翼之链

资料来源：韩国rankey网站

云网销售风云榜

(2004年05月上旬)

1.	网易一卡通（大话/梦幻）
2.	A3在线储值
3.	网星（魔力/轩辕剑）直充
4.	仙境传说（RO）网络游戏卡
5.	命运之兵临城下游戏卡
6.	盛大网络游戏卡
7.	剑侠情缘游戏充值
8.	华义WGS游戏卡
9.	破天一剑网络游戏卡
10.	sohu骑士

资料来源：游卡销售云网

《魔戒之王网络版》将延至明年



原本预计今年10月问世的《魔戒之王——中土在线》，已经确定会延期至明年，具体时间未定。该游戏的制作人Chris Taylor（与《地牢围攻》制作人同名同姓，但并非同一人）表示，延期是在发行商Vivendi与负责制作的Turbine协调之后做出的决定。

由于Vivendi今年还计划推出暴雪的期待大作《魔兽世界》，不免让人联想到《中土在线》的延期是为了避免两款作品撞期。但Chris Taylor表示并非出于这种考虑。



《魔戒之王——中土在线》（The Lord of the Rings: Middle-Earth Online，简称中土在线或MEO），将为玩家带来最全面最深刻的网络游戏角色扮演体验。毫无疑问，喜欢托尔金（Tolkien）和奇幻故事的人们，将会沉浸在托尔金《魔戒之王》三部曲勾画的史诗般宏大的战争中。玩家将可以在魔戒小说所描述的奇幻大陆上冒险，同邪恶的力量作战，探索新的领域和那些未知的奥秘，或者成为熟练的工匠，为中土世界城镇里的人民服务；玩家还可以在那些特定的区域，比如Bree、The Shire、Rivendell附近密林等，安家落户建造自己的家园。MEO还给玩家们提供了一个从崭新的角度（中土居民的角度）体验“护戒联盟”的故事的机会，他们会见证、分享魔戒大战带来的冲击，感受“护戒联盟”的旅程给这个世界带来的混沌和动荡。作为中土世界的一员，他们将选择自己的阵营（正义与邪恶），并由此拉开命运的帷幕。

E3开幕前，网络游戏测试忙

伴随着E3游戏大展开幕的脚步接近，即将上市的几款网络游戏都发表了公开Beta测试的消息。

由ArenaNet研发，韩国游戏厂商NCSoft发行的大型线上角色扮演游戏《Guild Wars》（公会战争）将在今年E3展期间开放免费试玩。而为了让玩家能先准备好这3天的试玩测试，ArenaNet已经在日前将《Guild Wars》的客户端程序放出。

而《黑客帝国Online》也同时发布了测试的消息，这款将由华纳自行发行的同名电影授权游戏将会把时空设定在电影结局之后，玩家将可在游戏中体验到虚拟世界里各种匪夷所思的空想格斗战技。不过这款MMO网络游戏的Beta测试仅限定美加地区的玩家参与。

网游新动态

游戏名称	升级版本	更新时间	更新内容
《大清帝国》	第三次内测	5月18日	开放第三次内测，并增加测试服务器组。
《天翼之链》	内部测试	5月13日	正式开放内部测试。
《梦幻西游》	新服开放	5月14日	开放新服务器“武当山”。
《英雄年代》	国战系统开放	5月15日	正式开放国战系统。
《神迹》	1.1版开天辟地	5月8日	加入了大量新系统、新元素，有四大新焦点和五大革新，开放天王魔王争夺战，并正式开始商业运行。
《领土》	二次内测	5月6日	开放第二次内测。
《剑侠情缘》	兵临城下	4月30日	开放攻城擂台战系统。
《梦想》	新版本更新	4月30日	开放新场景，并开放新的PK系统及寻宝系统。
《科洛斯》	新版本更新	4月30日	更新内容包括武器、装备、怪物、地区、游戏模式、职业资料、个人商店以及物品调整。
《辉煌》	新版本更新	4月29日	对界面进行调整，完善了部分游戏功能，并开放国籍选择功能。
《魔力宝贝》	4.0乐园之卵	4月29日	界面更改，游戏内容更改，战斗系统更改等。
《圣战》	公开测试	5月1日	正式开始公开测试。
A3	2.01版	4月28日	增加了新地图熔岩神殿、人之禁地3层以及废墟迷宫；新增第九阶段物品，对弓弩手属性进行了修正，部分服务器组有调整，并正式开始商业化运作。

热点追踪

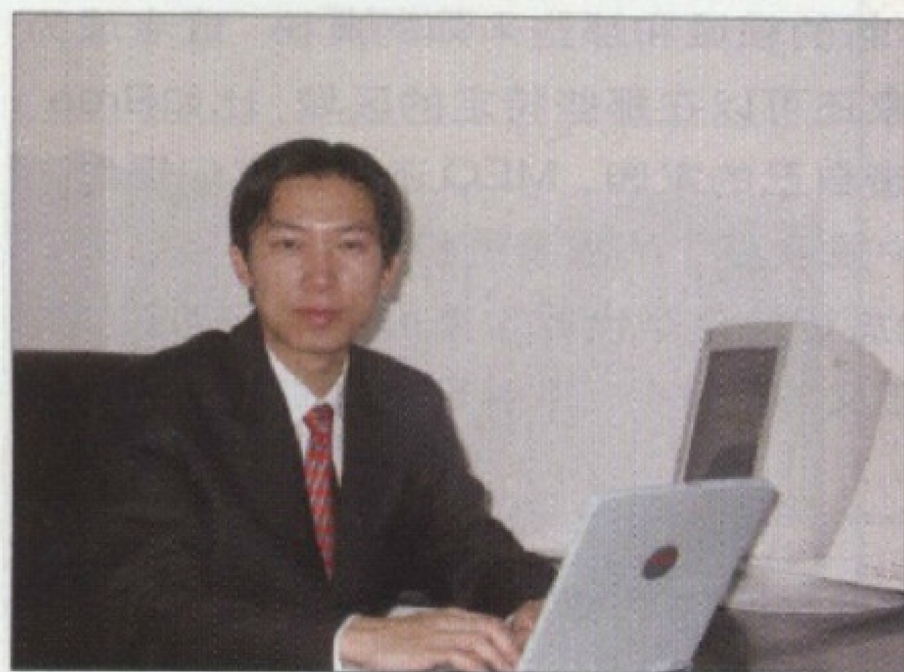
大陆网络游戏开发小组系列之四

追寻光明的行者

走访广州火石软件

■本刊记者 冰河（广州报道）

“黑夜给了我黑色的眼睛，我却用它来寻找光明”，顾城的这句诗歌曾经激励许多人在逆境中苦苦探求自己的未来。不过时过境迁，在这个质疑权威、挑战一切的年代，更多人遵循的是“黑夜给了我黑色的眼睛，我却用它来翻白眼”的原则。至于白眼翻罢后尚能有何作为，却不是所有的人都有计划。也许有些人的一生就只忙着无休止地翻白眼。


火石软件总经理吴锡桑

2004年4月28日，飞机穿越厚重的铅灰色云层，降落在广州白云机场，闷热的天气立即让所有下飞机的人忙不迭地脱掉外衣。广州是一个看上去很悠闲的城市，也许是闷热的缘故，街头巷尾的人们很多都身着单衣拖鞋，用粤语笑谈一些记者听不懂的事情，鲜见北京街头行色匆匆的人流。就在这样闲散的气氛中，记者来到了此行的目的地，位于广州天河北路的火石软件。

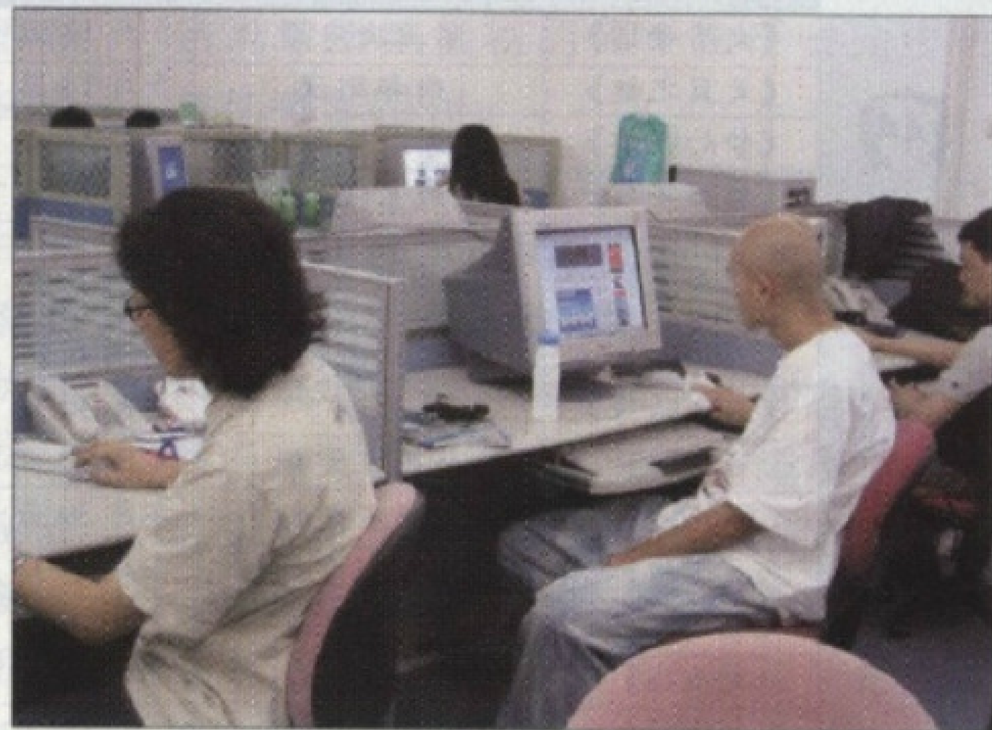
火石软件并不是一个为网络游戏玩家熟悉的名字，不过在从事网游开发制作的人群中，他们却是一群值得尊重的同行。这个团队成型于2000年，核心来自于被广州网易收购的“天夏工作组”。也许说到“天夏”，会有更多的网游玩家熟悉一些，因为中国第一款自主研发并成功运营的网络游戏《大话西游》即是“天夏”的作品。而丁磊当年在股价低迷之时咬牙出资收购的行为，最终为他后来成为中国财富排行榜首富提供了重要的支持。

“那都是过去的事情了，”坐在宽大的办公室里，吴锡桑，火石软件的创始人和领导者，摆了摆手说。“《大话西游》成功，我们只是提供了一个作品基础，更多的是依赖丁磊的眼光和能力。不过我也从他那里学到了很多东西，一个人的成功不是偶然的，过程也不能轻易复制，但他至少告诉我们，我们的方向没有错。”

吴锡桑，中国软件行业协会理事，在业内更多是以“fishman（渔夫）”这个名字为人熟知，1995年他从暨南大学毕业开始独自创业时就用这个英文名，历经5次创业的波折，他的本名反而被掩盖在“fishman”的后面。创业初期他主要从事软件开发工作，2000年开始介入网络游戏的制作开发。创建的“天夏工作组”被收购一年后，他率领“火石”的核心人员再次开始创业。2003年末与运营《传奇3》的广州光通达成合作，目前开发制作的《水浒Online》正在进行内测，不日将进行公测。

“火石软件的名称来自于最初创业的9个成员，我们每个人的英文名中抽出一个字母，就是‘firestone’，和那个著名的轮胎品牌没有任何联系。”说到火石软件，吴锡桑先开了个玩笑。9个人的团队目前已经扩展到90个人，其中有50多人是美工，18名程序人员，还有12名主导游戏制作的的策划人员。对于团队的发展，吴锡桑认为从前那种小规模、凭借热情和天赋创作游戏的时代已经过去了。

“我知道现在还有很多这样的同行，他们值得尊重，但是他们不代表产业发展的未来。游戏产业发展到现在这个阶段，资本和规范已经成为产品最终成功的主导因素。例如像素软件，他们的作品很有特色，但还需要与搜狐公司合作将《刀剑Online》运营起来。我们选择与光通合作也是基于同样的理由。天才的作品和实力强大的运营商，一个都不能少。所以我们在核心人员的基础上不断扩展


光头与长发相伴，个性的包容得到最好体现

和丰富我们的团队，这样我们才能不仅仅局限在一个产品的开发上，而是能够开发不同类型，不同内容的游戏。一年以来我们招募了很多对于游戏产业充满梦想的新人，我希望他们的天才与我们的经验相结合，能创造出更多不同且有趣的新作品。"


美工负责人接受本刊采访

火石软件的规模在同类的游戏研发企业中并不算小，而且有众多新加入的成员，但是他们工作的场所却显得开放而有条理。一楼的工作大厅中容纳了大约70名员工，很安静，偶尔会有几个人聚在一起低声开个临时碰头会。不过这种平静只存在于表面，小范围的工作讨论在大厅的不同角落此起彼伏，而且内容非常激烈。但往往几分钟过后，就会得到一个临时的结论，大家各自分头再去调试，冗长和无谓的争吵极少发生。对一个拥有众多新人的团队来说，能有这样的效率极为难得。对于这种工作风格，吴锡桑将它归功于开发团队科学的管理结构。尽管有众多新人，但这些初涉网游开发的人员大多负责具体开发中的细节，而主导游戏制作整体方向的，则是团队中经验丰富的核心人员。" 新人都很有热情和天分，但是他们未必了解在游戏制作中需要怎样运用这些热情和天分。这就要依靠一些经验丰富的前辈来指导他们。说到这个我必须向你介绍一下Frank，他是从加拿大EA新加盟火石软件的。给我们整个团队带来了很多东西。我们有现在这种规范流畅的开发流程，他功不可没。"

董晓刚，英文名Frank，加盟火石软件之前在EA从事《FIFA2004》游戏的制作开发工作。他的样子很年轻，像个刚离开学校的应届毕业生，不过96年就加入EA的他实际上已经年过30。在谈及EA的工作经历时他认为，作为一个有20多年游戏开发制作经验的企业，EA的成功之处除天才的游戏设计外，更多的是依赖严谨规范的开发流程和团队设置。"有人能清晰地把握游戏的兴奋点，有人则能完美地把想法转变成游戏中平衡的设计。谁应该在什么样的位置，他们之间应该怎样衔接，如何减少思想传达中的摩擦，这些是国内游戏开发企业往往缺少的东西。不是我们不想做，而是我们真的做不到。因为这都需要经验，需要用无数代价来换取。EA用了20多年来获得这些经验，火石软件应该不会用那么久。游戏开发制作说到底还是商业活动，需要考虑投入产出。现在相对很多国内企业来说，我们的开发工作细节都很完善，具有很好的效率。也许就是这些细节，决定我们最终竞争的结果。" 游戏开发的商业化，董晓刚点到了目前国内企业运营的命门，看来EA的工作经历真的让他收益良多。

与理着平头、谈话风格条理严谨的董晓刚相比，美工和策划负责人高玉昆、任炼和段英龙更有国内游戏人率性随意的本色。他们都留着长发、穿着T恤，接受采访时说起有趣的事情，会在总裁办公室里放肆地哄笑。他们都是火石团队的核心人员，曾经在网易、金智塔、卓越数码等企业长时间从事游戏制作工作。因此在谈到国内网络游戏的开发，他们有更具体的认识。"首先是宏观的产业环境，'电子海洛因' 的帽子虽然没有人再提，但是现在的发展环境还很艰难。如何面对舆论的压力，如何解决游戏的趣味性和社会责任的矛盾，是我们在制作中首要应对的问题。我们的对策是在技术上加以制衡，例如对于玩家的连续游戏时间、装备的交易和归属等，这些目前在网游中遭人诟病最多的问题，实际上都可以通过程序和内容上的设计加以限制，从而得到解决。只不过这样要付出经济收益上的代价。而出于追求短期利益最大化的目的，韩国网游往往不会重视这些问题的解决，最后的结果，是中国网络游戏行业发展环境的逐步恶化。" 不过采访之余他们也无奈地承认，问题大家都明白，但真正动手去解决的却不多。火石软件的举措和探索，可以说是一个孤独的先行者。

气氛很沉重，不过当话题转向他们即将公测的游戏，所有的人都活跃起来。每个人都向记者介绍《水浒Online》中有趣的设计。例如玩家可以在游戏中的"听书馆"欣赏田连元的评书《水浒》，可以在"文斗擂台"上拼知识进行"PK"。但就是这样一款特点众多的游戏，几个核心设计人员都承认它不会是市场上的热门。吴锡桑坦承作为一款2D横版过关游戏，《水浒 Online》与市场上众多的3D作品相比不具备太多的竞争优势。目前网络游戏的玩家主要由年轻群体构成，对游戏的要求主要集中在操作的爽快感和艳丽的画面等方面，而且市场上有足够多的产品去满足他们不断更新的要求。对于《水浒Online》这样一款更注重游戏内涵的作品来说，它注定是一个慢热的产品。"我们现在都处在一个青涩浮躁的年代，但它不会是永远。我们的作品也许现在不会获得暴利，但团队的成长和制作的经验是更宝贵的收获。当理性的游戏年代来临，火石软件也成长为规范成熟的游戏制作企业，中国游戏产业的黄金时代也就真正来到了。" 吴锡桑最后这样说。


火石软件全体员工

每个人都有自己的未来，这毫无疑问。但未来究竟如何，就要看人们各自的生活态度了。黑夜同样给了我们黑色的眼睛，有人用它来翻白眼，有人用它去寻找光明。关于火石软件，短短几天的采访注定我们不能看到它的全貌，但可以肯定的是，他们不仅用眼睛寻找光明，也在点燃火炬制造光明。未来注定会到来，光明一定是最后的结果。也许，这就是火石存在的意义。



『游戏娃娃』的诞生

4月初的一个下午，首都经贸大学教学楼的5楼走廊上成了一个颇为热闹的场所。面试还未开始，考场教室的门口已聚集了许多前来参加面试的同学。更有许多参选者是由自己的朋友陪伴而来，有些人相互分享着自己的游戏感受，还有些人看上去有点紧张。

“《大众软件》游戏报导组合”的人员征集活动在该校的面试就在这里展开。事实上，这所学校只是整个评选活动中的一站。在和评判组的几位专业编辑进行面对面的交流之后，这些同学中的一些幸运者被通知入围，等待着她们的是下一轮面试和针对不同领域的才艺表演。在经过长时间的筛选以及数轮相关面试之后，评判组成员最终确定了4位女孩入选。她们即将出现在杂志上，与全国的游戏玩家成为朋友；她们就是你们即将看到的《大众软件》游戏报导组合——“游戏娃娃”。

在之前发放的报名表上，我们的编辑写下了这样一段话：“近年来，中国网络游戏市场以爆炸性的高速增长，吸引了所有人的注意。《大众软件》发布的《2003中国电脑游戏产业报告》中称，2003年中国内地整个网络游戏市场的规模达34.8亿人民币，而游戏用户人数则超过了1380万人。在日常生活中，游戏将越来越成为人们关注的焦点。面对游戏热潮的兴起，《大众软件》杂志决定尝试一种全新的报导方式，即游戏报导代言人形式。”

这段话可以充分解释我们为什么要耗费大量时间和精力，来打造这样一个游戏报导的组合。事实上，我们都厌倦了杂志上千篇一律的报导方式。我们希望能够铺设一条道路来帮助我们与读者交流，我们希望推出属于游戏玩家自己的游戏形象组合，我们想让这个组合团体承载玩家们的梦想。

本刊编辑部在此特别感谢首都经贸大学校学生会社会初中部的大力支持。

《大众软件》游戏报导组合

——“游戏娃娃”闪亮登场

■策划 本刊编辑部
执笔 游戏娃娃

“游戏娃娃”有4名成员，都是正值豆蔻年华的在校学生。事实上，我们曾经为给这个团体起一个恰当的名字而大费脑筋。我们列出各种名字，然后又在讨论中把它们一一否决，最后我们选择了这个略带些可爱色彩的“游戏娃娃”。她们是属于游戏以及游戏玩家的组合。

总体来说，我们的娃娃们有着几个显著的特点。这些特点包括自信、大胆、善良、乐观以及对游戏的热爱。她们并不美丽得耀眼，更不是明星。实际上，这4位成员都很普通，她们可能曾经无数次和你在某个游戏中组队，在某个网站上聊天。在成为我们的报导组合之前，她们都只是普通的学生。现在，她们即将出现在你的面前，将要和你一起进入游戏世界，体验游戏中的兴奋、快乐、惊奇和痛苦。

下面的内容是这些游戏娃娃们的自我介绍，她们将很高兴在网络世界中与你并肩前行。而在接下来的一期杂志上，你将看到《大众软件》的游戏娃娃们**在网络游戏《剑侠情缘》中**的游戏日记和心情笔记——不要怀疑，那里面很可能就会出现你的名字和故事。





说起来长这么大了，正经地来介绍自己还没几回呢。倒不是觉得不好意思，我这个人脸皮很厚的（厚着脸皮偷笑^^），关键是自己没什么正形，一到了正经的场合自己先绷不住劲儿了，惹得场上场下一齐傻笑，介绍的事情也就不了了之了。不过这次不一样啦。就让我好好向大家介绍一下自己吧，嘿嘿……（又开始傻笑）。

我的名字叫圆圆，其实我在现实生活中是很男孩气的，大大咧咧，喜欢交朋友，有不少是可以交心的朋友。女性朋友当然也是很多啦（傻笑）。小时候父母不在身边，一直就和外婆在一起，住在四川的一个小山村里。那个时候可真的是无忧无虑，应该是我过得最快乐的时光。每天放了学就把书包一甩，跑到外面和一群淘气小子乱耍。小学还没有上完，我就被爸爸和妈妈接到成都去了，不情愿地和我喜欢的山村生活说了再见，5555。浑浑噩噩过了剩下的小学时光，唯一的记忆就是时常跑到隔壁的中学去找妈妈（好像还是逃课去的……汗），妈妈是那里的班主任，结果我一去妈妈的课就没法上了，班级的同学都围上来逗我。于是我就在圈子里面左顾右盼自鸣得意，全然没有注意到旁边妈妈铁青的脸色。结果晚上回到家……5555……

后来就上了初中，受了家里人的熏陶，我去学了舞蹈。当我第一次站到练功镜前仔仔细细看着自己的时候，我就知道我已经热爱上了舞蹈。我喜欢自己的呼吸，自己的脉动随着音乐的节奏飘动，一举手一抬足都感觉有音符在身体里游荡。舞蹈已经不止是我的爱好，我真的希望它能够成为我的职业，让我一辈子都陪着它。

于是我便来到了北京，透过火车的车窗，看着渐渐离我远去的爸爸和妈妈的身影，从来没心没肺的我眼眶也一阵阵发紧，急忙揉揉眼睛，不想让别人看到我的失态。





来到北京之后，我找到了一种新的方式来放松自己，那就是玩游戏，嘿嘿，现在接触还不算太晚吧？一开始是同学带着我去网吧放松，我在网上转得无聊之至，一回头就看见她在玩一款叫《仙境传说》的游戏。"怎么这么可爱啊！"一声大喊让整个网吧的人都为之侧目，我才管不了这许多哩，搂着她的脖子就缠着让她教我玩，结果一发不可收拾。等到后来，网络游戏越接触越多，也算开始了我的网游生涯。在闲下来的时候一定会去游戏里面乱闯，不单是RO这种可爱的Q版游戏我喜欢玩，那些《奇迹》啊、《剑侠Online》什么的我也照单全收，不过最喜欢的还是RO，嘿嘿。在游戏世界里，我不但体会到了舞蹈所不能带来的乐趣，也通过种种事件认识到了各种各样的朋友，我的QQ好友名单都快装不下啦:)。不但可以放松，还可以交到更多的朋友，我喜欢游戏的感觉。

这次能加入游戏娃娃这个组合，心里又紧张又激动，紧张是因为不知道自己能不能做好这个工作，而激动是因为终于有这样一个机会来展现自己的能力。不过最主要的就是高兴啦，因为能和几个漂亮姐姐一起玩自己喜欢的游戏哟！一想起这个就又忍不住要偷笑啦^^b。

呼……一不小心说了这么多，也不知道大家有没有烦。日常生活中除了喜欢舞蹈和游戏，我还喜欢逛街、聊天和睡觉（流汗）。总之呢，我就是这么个没心没肺，有些男孩子气的女孩子，经常是说又不懂，懂又不做，做又做错，错又不改，改又不认，认又不服，不服又不说（做鬼脸）。希望能通过这次机会和大家成为好朋友，有机会的话，要一起去迷宫里打怪物哟！

网名	圆圆
生肖	兔
血型	B
星座	狮子座
家庭成员	父母
身高	168cm
出生地	成都
喜爱游戏类型	MMORPG
玩过什么游戏	RO、剑侠情缘 Online
喜爱在游戏中做些什么	聊天、组队去杀怪
最讨厌在游戏中遇到的事	骗子、PK
在游戏中最喜欢选择的职业	牧师、弓箭手
最喜欢做的事情	跳舞、逛街、聊天、睡觉、玩游戏
最喜欢的城市	成都
最亲密的家人	外婆、妈妈
最讨厌的事物	没有信任感、被欺骗
最讨厌的食品	苹果（吃了要过敏）
最喜欢的口头语	爸~~~没钱啦！
最难忘的时刻	到北京上学，妈妈爸爸越来越远的影子

我叫阿璇，前年因为父母工作的关系，来到了珠海——我最喜欢珠海湿湿的气候了，水分子懒洋洋的运动和珠海闲逸的气氛让人感觉整个放松下来，多好啊。

不过我可不是总在放松的状态里哦，从小就接受正规舞蹈教育的我，每天都要有固定的时间练功，一点都不敢放松。老师说我有舞蹈天份，嘿嘿，那是当然了，一听到音乐我就希望自己能够舞动，就好像在珠海春日的午后躺在小区草坪上那种融入阳光的感觉，太舒服啦。

对了，我还要介绍一下我的家。我家里有爸爸、妈妈、弟弟还有我，我有弟弟你们想不到吧，哈哈，告诉你哦，我们两个可是"龙凤胎"，我是女生版的他，他是男生版的我，看到他我就知道如果我是男生的话，应该是怎么样的啦，多棒啊。在家里我和妈妈的关系最好，有什么心里话都喜欢和她说，只要我在家里，就不停地缠着她，她去逛街我就跟着她去逛街，她去做饭我就陪着她在厨房里做饭，别人看到我们两个老在一起，还以为我们是姐妹呢，嘻嘻。妈妈教给我很多东西，比如说逛街的时候，就知道了如何选适合自己的衣服；陪她在厨房里聊天的时候，就学会了怎么把菜做得更好吃；和好朋友生气的时候，妈妈也会告诉我自己是不是有错误，让我想办法和好朋友和解。我最爱妈妈了！



阿璇

玩网络游戏这件事情嘛，是受弟弟影响的。最开始是弟弟的同学拉着他一起玩，我只是在旁边看看，但没多久就被他拉进来玩啦。最开始和弟弟玩的是《传奇》，不过我总是跑上去和别人不停地聊啊聊啊，除了聊天别的什么都不会，弟弟都快气死了。后来，我"聊"了不少游戏，也接触到了很多人，从他们身上知道了很多别的地方的事情，真是棒极了。我在游戏里最喜欢认"哥哥"了，因为在家里有家人的宠爱，在网上又有"哥哥"们的宠爱，感觉真是幸福呀。现在我和弟弟正在努力把妈妈也拉进网络游戏里，不知道游戏里的朋友知道我们全家总动员，会不会有很惊奇的表情呢，嘻嘻……



通过《大众软件》和大家认识，是我弟弟动员我来的，加入这个组合我好开心，因为有3个漂亮的姐姐和我一起玩游戏了。大家在游戏里看到我们的时候，一定要陪我聊天哦，如果肯做我哥哥，那就更好了，一定要宠我哦。

网名	阿璇
生肖	龙
血型	O型
星座	天秤
家庭成员	妈妈、爸爸、弟弟
身高	1.64
出生地	广州
喜爱游戏类型	只要能聊天就行
玩过什么游戏	传奇、奇迹、石器
喜爱在游戏中做些什么	聊天聊天聊天
最讨厌在游戏中遇到的事	骂人的人
在游戏中最喜欢选择的职业	牧师一类的吧，就是加血的
最喜欢做的事情	和妈妈聊天，陪妈妈吃饭
最喜欢的城市	珠海
最亲密的家人	妈妈
最讨厌的事物	年轻人欺负长辈
最讨厌的食品	没有
最喜欢的口头语	是吗？
最难忘的时刻	在班会上说自己对友情的看法，然后痛哭



或许是在匆匆的岁月里有许多忽略，或许是懂得了曾经的拥有是一种美丽，不知从什么时候开始，在朦胧含混的知觉里，多少有了一些擦肩而过的感受，有了一些幸运和无奈，还有一些嚼不清的东西。

我叫悠悠，是一个庄重而又大方的北京女孩，偶然是一种随机而感，偶然也让我幸运地成为《大众软件》游戏报道组合的成员之一，我们的组合叫"游戏娃娃"。我喜欢挑战，那是一种经历，现实生活中，擦肩而过的东西太多，我把握着自己，也把握着幸运，幸运的垂青也让我再次快乐。

我出生在一个北京的3口之家，爸爸妈妈是千千万万夫妻中很普通的一对，但他们是最特别的，因为他们是我的爸爸妈妈，我爱他们，因为他们把我带到了这个世界。从小我被亲人和朋友公认漂亮、聪明、伶俐，曾经不以为然，在慢慢的成长中让我深知这是我的优势，我并没有辜负父母和亲人的期望，去年我顺利考上了首都经贸大学。我一直觉得要生活得开心，就应该保持一颗感谢的心，感谢父母亲人给予我的一切，感谢朋友的每一句问候，每一个玩笑。对于一些不愉快的残缺，不能抱怨，不能消沉，只能将其当作一种美。其中丰富的想象和不尽的追忆，同样光彩照人。

说到网络游戏，我要首先发表自己的一个声明："网络游戏不是男孩子的专利，我们女孩也占有网络游戏的半边天。"从刚接触到现在，我也玩过许多网游了，如《轩辕剑》、《魔力宝贝》、《疯狂坦克》、《奇迹》、A3等。是不是吓了很多男生一跳，我特别喜欢尝试新事物，每款新游戏上市我就会立刻行动起来，A3的出现却真的让我费了一番苦心，它对电脑的要求特别是显卡的要求是我没有预料到的，我起初还是在用我的旧电脑在A3中狂奔，但卡机现象的毫不间断也是我玩网络游戏最不能接受的。出于对网络游戏的这份爱，我只能打着学习的旗号向父母要求升级电脑。其实有时候我也觉得一个女孩子这样做太夸张了，但是谁让我喜欢网络游戏呢，当我再次坐到电脑前打开A3的时候，之前烦躁苦涩的脸早已换成了微笑。A3里我选择的是魔法师，暗红花纹的幻石铠甲轻轻贴在她性感的身躯上，金黄色长发抚着双肩，双翅状的幻魔盔显出高贵气质，微微翘起的下颌尽呈妩媚，与血色的黄昏化为完美的画卷，太美了。在网络游戏中我很在乎自己的装备，我每次拼命升级就是为了穿好看的衣服，但是我也经常被不认识的高人秒杀，有的时候气得我都想哭。



我就是这样一个女孩，人生拥有丰富的经历、有众多的收获、有透彻的感慨，才拥有价值。可能就是生活里一种特殊的拥有，一种不老的情怀，才能成为经典的人生经历吧。凭着这份对网络游戏的爱，我选择加入了游戏报道组合，我们组合的另3名成员也是网络游戏中特别优秀的漂亮MM哦，希望在以后的日子里，游戏圈的GG、MM多多和我们交流，一起打怪升级哦，让我们一起在网络游戏中寻找更多的快乐吧。



网名	悠悠 uu
生肖	鼠
血型	O
星座	水瓶
家庭成员	爸爸、妈妈
身高	1.65
出生地	北京
喜爱游戏类型	RPG
玩过什么游戏	轩辕剑、魔力宝贝、疯狂坦克、奇迹、A3
喜爱在游戏中做些什么	聊天、打怪
最讨厌在游戏中遇到的事	被别人秒杀
在游戏中最喜欢选择的职业	弓剑手、魔法师
最喜欢做的事情	玩游、唱歌、听音乐
最喜欢的城市	新加坡
最亲密的家人	妈妈、爸爸、奶奶
最讨厌的事物	看见软体爬行动物
最讨厌的食品	茄子、冬瓜
最喜欢的口头语	确实是~~
最难忘的时刻	第一次上台主持节目

各位玩家们好呀，偶叫雪儿，还是学生呢，这次有机会作为《大众软件》游戏报导代言人——游戏娃娃组合中的一员，有其他3位JJ一起在游戏中陪我冒险、陪我聊天，我真的非常高兴，希望能得到大家的支持和拥护。现在还是先向大家介绍一下我自己吧！

我出生于上海，身为父母的掌上明珠，在家中倍受宠爱。从小就喜欢唱歌、跳舞，妈妈给了我聪慧的头脑，所以萨克斯管吹得也很好哦，爸爸给了我健康的身体，所以我还喜欢游泳、打篮球和羽毛球。

身为女孩，我也很贪玩，小时候在家里玩任天堂的游戏机，《魂斗罗》、《超级马莉》都是我的最爱，大了以后开始接触PC游戏和网络游戏，会上网吧打打CS，有时候也会和好朋友一起玩《明星三缺一》，虽然总是我输:(，但和朋友在一起玩高兴就好啦。网络游戏我是从《石器时代》开始的，因为它的人物形象设计得很可爱，后来还玩了《魔力宝贝》和《仙境传说》，这些网络游戏角色造型可爱，节奏也不快，我很喜欢在《魔力宝贝》里面学习料理技能，后来在妈妈的指点下我也自己尝试做过几道菜，味道还很不错哟，嘻嘻。在《仙境传说》里我使用的是牧师的角色，虽然牧师不能直接参加战斗，但是哪一个队伍都很欢迎我，因为我会在他们最需要支持的时候为他们疗伤补血，而且这样做我也很有成就感呢。另外一个我很喜欢的游戏是CS，好些朋友都说我这样温柔的女孩子会喜欢这么一个血腥的游戏很不可思议，不过我觉得这个游戏体现的是正义与邪恶的对抗，打坏蛋总是要流血牺牲的，再说CS的游戏节奏很快，当我在学校里受了委屈的时候，就会找几个朋友一起去玩一会，哪怕对着墙“砰砰”放几枪，心里也会好过一些。

网络游戏让我结识了许多远方的朋友，在生活中我们也相互支持鼓励，共同面对学习和生活中的烦恼和困难。文静而不失活泼，温柔而不失勇敢，善良而不失俏皮，这就是现实中的我。游戏娃娃将我们4位MM的个性与美丽通过网络游戏展现在大家面前，我对自己也充满了信心，希望大家多多支持我们呀，也希望能借此机会与更多喜欢《大众软件》和网络游戏的读者、玩家沟通认识，共同分享生活的喜悦和悲伤，和我们共同在网络游戏中组队、聊天，等待着你的加入哦！P





网名	雪儿
生肖	兔
血型	O
星座	山羊
家庭成员	父、母、姥姥
身高	1.67m
出生地	上海
喜爱游戏类型	RPG
玩过什么游戏	CS、明星三缺一、RO、魔力宝贝
喜爱在游戏中做些什么	聊天
最讨厌在游戏中遇到的事	PK
在游戏中最喜欢选择的职业	牧师、法师
最喜欢做的事情	玩游戏、上网、聊天、打球、游泳
最喜欢的城市	上海
最亲密的家人	妈妈
最讨厌的事物	欺骗
最讨厌的食品	日本料理
最喜欢的口头语	是吗、真的假的
最难忘的时刻	第一次上台演出

热点追踪

不谈虚拟，我们看实际

盛大网络周边篇

■策划 本刊编辑部
■执笔 真*添乱


▲相册

和网络游戏玩家说起《传奇》，那可真是无人不知无人不晓，不管是玩过的、正在玩的还是根本就没玩过的，都对这个名字耳熟能详。有人开玩笑说，《传奇》的名字起得好，缔造了网络游戏业的“传奇”。

与我们上期介绍的《仙境传说》的周边相比，《传奇》的周边产品更注重实际，这应该是因为游戏风格的不同而走的两条不同路线。如果说《仙境传说》周边产品的漂亮和可爱是女孩子的最爱，那《传奇》周边产品就是爱酷喜帅的男孩最想得到的礼物了。

《热血传奇高手攻略》是众多传奇攻略中唯一真正官方发布的攻略书，既然是官方出品，那必然代表着权威，应该是喜欢玩《传奇》又觉得自己有些“菜”的玩家最好的选择了。虽然各大网站上各种攻略应有尽有，但对于《传奇》这样一款全屏幕才可以玩的游戏，有本书在手还是很方便的。不过呢，要知道权威往往对于小技巧不太注意，那些由玩家在游戏中一点点体会出来的技巧心得，与权威的正确资料是同样重要的。所以攻略书可以当资料看，还是要经常逛逛网站，才会掌握最近的技巧。


▲相框

而“《传奇世界》2004年新春大礼包”可就厉害了。网络游戏产品包装如此精美实在是不多见，而且“大礼包”的“大”也让人深有体会，体积之大是绝对的，内容也很丰富，包括Q版树脂人偶、官方攻略、怪物原画、人物贴纸和贺岁点卡小红包，与这些东西相比较，客户端光盘反而显得不那么重要了。这么多东西中，Q版树脂人偶应该是最吸引眼球的了，而整个大礼包的重要之处也在于此。有很多玩家下决心购买这个“新春大礼包”就是因为树脂人偶，因为它实在太可爱了。基本上说，这个大礼包是真正意义上的“周边包”，而本应占主要地位的客户端光盘似乎成为鸡肋，购买不为它，最多也只是留着以供不时之需。

新春大礼包好是好，但价格似乎总是高了一些。那还有什么东西是易于保管又可以“永流传”的呢？这套明信片应该是比较好的选择。这可是上海市邮政局正式发行的，而且可以正常使用。明信片的图案为《传奇世界》怪物，没想到平时练级砍的怪物还有这么风光的时候吧？如果朋友也同样是传奇玩家，将这样的明信片邮寄给他，一定会让他感到意外的惊喜。


▲没想到吧，游戏里那么厉害的“裁决”居然是这样的，反正看上去总让人觉得有些怪怪的……

如果说上面那些产品都和游戏离得太近，让人感觉不出“周边”的味道，那下面介绍的就离生活近很多了。

《传奇》的周边果然是为男孩子设计的，这背包的颜色也选择了偏蓝黑色，比较适合男孩子。要是女孩背，就要配合牛仔T恤，似乎也是中性打扮。想象一下，一个漂亮女孩，如梦幻般走在街上，美丽不可方物，她身穿着白色纱裙，身后背一个蓝黑色传奇背包……停停停，我坚决不允许自己再想下去了。



小饰品更是为男性设定的了，金属质地和粗重的造型都表明，这代表着男性的阳刚之气。

我抗议，我抗议，我……抗议……唉，虽然说《传奇》这类游戏确实是男性玩家比较多，但也并非是男孩的专利吧，总要照顾一下柔情似水的女孩们的感受吧。

盛大网络对于周边产品还是相当重视的，在“五一”期间还在杭州开办了第一家网络游戏周边店，里面有盛大网络运营的各网络游戏的周边产品。


▲龙之戒指和游戏里还真有点像，但这么大一个戒指戴在手上，还能玩游戏吗？怀疑中……


▲这个可是真正身份的象征了，而且在盛大周边店里，这种铭牌是可以自己DIY的，可以刻上自己的名字、职业和身份。





▲攻略书是帮助菜鸟转化为老鸟的催化剂，而且还是官方版本，不管是《热血传奇》还是《传奇世界》，有本书在手边心里就不慌。





▲帅酷背包，上面还有传奇里的人物，看起来非常醒目。

看完过瘾的游戏周边，有问题要问了，这些问题都是最近在《热血传奇》的"49大迷知识大考场"中的问题，有知道的快快发信到 red@popsoft.com.cn，赢取盛大网络提供的奖品。

1.幻境共分几层？
2.幻境最后一层的名字是？
3.迷宫出现在哪两层之间？
4.重装的第7个地点是哪里？
5.幻境中电僵王出现在哪里？
6.幻境除了可以到沙巴克，还可以到哪里？



▲这限量发行的《传奇世界》新春大礼包，里面的东西真是不少，不过价格也确实不菲。



▲每次你上《热血传奇》和《传奇世界》之前会先帮自己占卜一下能不能打出极品装备吗？其实这套"塔罗牌"的主要功能，还是show让人流口水的极品装备。





▲《传奇世界》的年历和明信片，绝对廉价的纪念品，而且利于保存。

精彩预告： 下一期我们将介绍奇迹（MU）的周边产品，敬请期待。

《开天》法师升级之路

■北京 天外飞砖

法师大概是《开天》里最让人欢喜让人忧的角色了，超高的攻击力使他可以轻易秒杀一个战士要耗费大量心血和时间才能杀死的怪物，但他孱弱的身体却无法承受高级怪物巨大的伤害。在学习了魔法盾后（90级左右），就能将伤害移转到魔法值上，动辄上万的魔法值使法师完全成了不死之身！那么如何才能顺利地走过法师升级之路呢？

所有新手开始时都只有一个选择——刀蝗，欺负几只升到3级后，就能穿上法师的基本装备，往更远的地方去打嗜血蛾。嗜血蛾的血不多，所以法师可以尽量利用自己超高的杀伤力在远处攻击，这样可以快速升级。

法师的职业到了2级，可将技能点数加在"魔法强化"上，每加1点"魔法强化"可以加快回蓝的速度和魔法值上限。如果加在"精力强化"上，2级所增加的伤害不会太明显；而加在"闪电光球"上，因为所耗费的魔法值多了，所能施放的闪电光球比起原来的魔法光球造成的伤害是差不多的，更何况初期的怪物都很弱，没有必要杀鸡非要用牛刀。（有一个比较BT的方法，就是用棍子一路攻击，直到可以用闪电光球，跳过攻击性魔法"魔法光球"，这样就可以省掉一个职业技能点，可加到"魔法强化"上，别小看了这一个点，这可是很有用的。）

人物到了5级就可以打狂蟒，狂蟒是6级怪物，它的攻击力对法师还是相当有威胁的，所以应该多准备一点红色药水。职业等级提高后还是将技能点数加在"魔法强化"上。这点非常重要，因为在《开天》的世界里是没有魔法药水可以买的，要是你魔法值耗光了就只有等了。

到了8级左右，若是身上的钱够多，不妨买点药去打图腾。图腾对于初期玩家来说就是财主的代名词，它掉钻石的几率相当高，而且图腾不会移动，法师若是没有魔法值了，大可以躲得远远的，不用担心被打到。这时先前多加的"魔法强化"就起了作用，用一级的闪电光球打图腾，基本上3个光球就可以搞定一个。

等赚够了钱，不妨去商店把装备好好更新一下。如果有人一起组队，可以马上去打罗门蝎甚至沙鸣龙了，前提是有"肉盾"为法师护航。

另外一个方法比较BT，找一个愿意和你组队的战士，自己除了手上的魔法杖以外什么也不买，因为魔法杖是必须的。将所有的钱都给战士买红色的药水，身上要留500左右的钱好进行传送。直接传送到第二和第三记录点间打雷灌兽，利用战士比较高的防御力和自己的强大攻击力，很容易将雷灌兽搞定，从而可以很快地升级，前提是你一定要给战士带足够的药水，而且他的操作要过关。

法师的职业等级到10级时，是低级迈向高级的分水岭。因为从现在开始，法师终于可以学习第一个群体攻击技能——灵魂爆破。而这时的人物等级是20级左右，可以戴上项链了。法师的血较少，一般应选择生命项链（+100魔法）或者黄金项链（+5精力），但我认为最适合20级法师的应该是血之项链（+100体力）。大家有兴趣可以作一下比较，生命项链或黄金项链是加魔法和精力的，但在面对高级怪物的时候，经常遭受一次攻击就会被打掉上百的血，即使不停加血也不顶用。精力高了虽然能给予怪物更大的伤害，但你自己不能撑到怪物倒下的时候，那又有什么用呢？或许，胜利的契机就在于增加了的100体力。

如果组队练级的话就方便多了，可以直接跑到第二记录点和第三记录点之间打雷灌兽，这些怪物的攻击对于20级左右的战士简直如同搔痒，可以一次引好几只来打。具体方法是：寻找一个有大量雷灌兽的地方，战士去把每个怪物打一下，然后都引到一起，这时这些怪物会重叠在一起，法师使用灵魂爆破攻击，可以很快得到很多经验。组队打所得到的经验比起战士或法师单练都多得多，双赢的结果对于双方来说都不会拒绝吧。



实际上，到了这个阶段，法师的升级就是在不停地寻找与其他职业组队配合的更好方法，以其他职业的高抗力加上自己的高攻击力，达到共同升级的目的。

《幻灵游侠》从宠爱一生到永恒之恋

■福州 璇子

《幻灵游侠》是天晴数码公司自主开发的一款已经运营了两年多的网络游戏。最近它推出了最新的版本——永恒之恋。那么，"永恒之恋"和"宠爱一生"相比有什么不同呢？

从地图看，3.0版在延续2.5版的基础上，新增加和修改了几张地图，首先增加了叫作飘渺峰的地图，这张地图的作用类似于2.5版浮影水城那个出生地。也就是说，玩家第一次登录《幻灵游侠》的时候，将不再出现于浮影水城，而是出现在飘渺峰上，要去浮影水城就得和飘渺峰上左下角的老仙人对话。当玩家选择离开飘渺峰后，便会被送到一个叫作"永恒之都"的城市，在永恒之都的右下方便是各位玩家熟悉的浮影水城了。不过水城地图与2.5版的相比略有些不同，一些建筑的位置发生了改变，NPC的位置也变了很多。

从战斗来看，3.0版的战斗与2.5版一样，都是回合制模式，但在战斗中，首先让我们感觉不同的是，2.5版中，只要触发战斗便在一块平地上开始战斗了，3.0版却好像擂台一样，升起一块平台，在平台上战斗，这只是一个小小的变化，却让玩家找到新鲜的感觉。



在战斗中，2.5版在战斗结束后，系统提示说得到某某物品的奖励，但3.0版在打完怪后会有几率出现宝箱，只有开启宝箱才能获得奖励，而且不管多少个队员去开启宝箱，都可以得到奖励，所以建议各位特别是组队练级的玩家，最好在打完怪后统一去开启宝箱，这样才会人人有份。

另外，3.0版在战斗的时候，可能会碰到3个以上的怪，这点也是与以前不同的，根据官方网站公布的数据，在3.0版本中，战斗时最多会同时出现8只怪。

在宠物方面，2.5版中只要人物等级够了就可以捕捉相应的宠物，而在3.0版中，要捕捉宠物还得先打到宠物图鉴卡和捕捉卡。图鉴卡用右键使用后才可以使用捕捉卡，持有什么图鉴卡就能捉什么宠物。而捕捉卡还分属性和等级，属性是指五行属性，只有使用相应属性的捕捉卡才能捉到宠，捕捉卡分为金、银、铁3个等级，金卡最好捉，其次是银卡，铁卡最难捉。捉宠时要先点物品，选择相应系的捕捉卡，然后再点捕捉，选择要捉的宠。在组队战斗中，只要一个队员使用了捕捉卡，其他队员都可以捉宠，但如果没有事先使用图鉴卡，也是捉不到的。还有一点差异，2.5版中人物携带的宠等级可以比自己高，而3.0版却不能，也就是说不能捕捉比自己等级高的宠。

从道具系统看，3.0版目前已经开放了五行炼化系统，玩家只要完成一个小小的任务就可以像2.5版中那样，自己炼制一些好的装备及药品。3.0版的装备与2.5版相比增加了耐久度，装备不会再像2.5版中一样，可以无限期使用，很有可能在耐久度为0的情况下被怪一掌给打飞了。相应的，3.0版在永恒之都的喷水池旁设置了一个叫作巧手神匠的NPC，玩家的装备若坏了可以找他修理。在3.0版中，装备目前只对应其相应的属性，比如武器加攻击、衣服加防御等。

从聊天系统看，2.5版的聊天系统做得很不错，3.0版在2.5版的基础上加入了新的功能，新增了字体颜色的选择以及目前颇受玩家欢迎的表情动画系统，在聊天过程中只要点击聊天输入框左上方的那朵花，便可选择不同的字体颜色，而点击输入框右边的笑脸，便可以打开表情动画栏进行选择，表情动画的使用让聊天变得更加生动有趣。

画龙点睛

《天翼之链》TalesWeaver 简短介绍及经验浅谈

■北京 Salala

如今我们可以在市面上见到大量的韩国网络游戏作品——而且正是这其中的一些优秀作品使整个国内游戏市场在近几年蓬勃发展，但如果说起韩国产的单机游戏，大概脑海里惟一留有印象的就是《西风狂诗曲》系列了。2002年，正是由制作过《西风狂诗曲》系列的韩国SOFTMAX公司和NEXON公司共同打造了一款网络游戏，在韩国一上市即创造了公测最高在线60 000人的记录（当时情况下），并在2003年中成为韩国游戏市场上不可忽视的一股力量，这款游戏即是《天翼之链》(TalesWeaver)。2003年，《天翼之链》率先在我国台湾省发售，除游戏品质外，台湾代理公司"数码细胞"更邀请蔡依琳为《天翼之链》的形象代言人，急速拉动了游戏的人气。今年年初《天翼之链》在日本上市，在同数款TV游戏大作竞争中仍不落下风，成功跻入热销排行榜。





人物介绍及基本点数分配

在游戏最开始时，我们就只有8个人物可选择——注意这个"就"字。不要小看了这8个人物，由于每个人物所使用的武器不同，足以让每个玩家练出多种不同的人物方案。

姓名：路西安·卡尔兹



性别：男
年龄：17
生日：4月4日（牡羊座）
血型：O
身高：176cm
身份：王国之鹰——见习骑士
武器：西洋剑

名称	HP	MP	SP	Wt.	STAB	HACK	INT	DEF	MR	DEX	AGI	基本技术
长剑	220	50	1000	1100	4	3	1	2	1	2	2	物理复合
曲刀	240	55	900	1150	3	4	1	3	1	2	1	砍劈型
单手剑	200	55	1000	1000	4	3	1	3	1	2	3	刺击型

点数分配建议：初期砍劈型对DEF的基本需求是1，如果用此类型可以将防御加高，用砍劈系的圆月斩攻击群体。HACK值则一定要加到至少能拿弯刀，DEX则可以自己慢慢考虑。

姓名：波里斯·贞奈曼



性别：男
年龄：17
生日：7月12日（巨蟹座）
血型：A
身高：179cm
身份：王国之鹰——护卫
武器：巨剑

名称	HP	MP	SP	Wt.	STAB	HACK	INT	DEF	MR	DEX	AGI	基本技术
大刀	200	50	950	1100	3	4	1	3	2	1	1	物理复合
双手剑	220	55	900	1050	2	5	1	3	2	1	1	砍劈型
曲刀	185	65	850	999	2	4	2	3	2	2	1	魔剑士型

点数分配建议：初期的话，使用物理型不是很明智，推荐使用魔剑士型。初期对DEX的需求仅为1，可以提高命中率。由于有"土盾"技能，在防御方面波里斯比较占便宜。

对于人物情况，我在这里补充一下。

关于配点方案。以上的配点方案是30级之前的，而且30级之前选择的人物对将来想修炼的形态影响不大，玩家尽可以在之前充分熟悉操作。基本的路线就是尽量让系统来提升DEF，防御方面最好靠装备提升上去，命中率看个人的情况来选择DEX的加点，至于STAB和HACK至少要加到能拿得起武器。实际上，本文中的配点方案只是一个教例性方案，具体要根据不同人物的不同方向进行配点。必须要清楚的是，STAB和HACK影响攻击力、INT影响魔法值、DEF则影响防御值，如果哪项你感觉欠缺得厉害，那么自行增加即可，不用拘泥于指南这类的"形式主义"。游戏之所以会平衡，就是没有所谓的超级强者配点方法（有的话大家都练这种了）。每个人打的怪不同，所需要的也不尽相同，所以才衍生很多配点方式，大家按最基本的大方向走，肯定没有错。

姓名：麦克斯明·里伯克列

性别：男
年龄：17
生日：6月7日（双子座）
血型：B型
身高：178cm
身份：灰之影——特务
武器：巨剑



名称	HP	MP	SP	Wt.	STAB	HACK	INT	DEF	MR	DEX	AGI	基本技术
大刀	190	50	950	1050	4	4	1	2	1	2	1	物理复合
双手剑	210	55	900	1100	3	5	1	2	1	2	1	砍劈型
曲刀	175	65	850	999	2	4	2	2	2	2	1	魔剑士型

点数分配建议：初期推荐使用砍劈型，在DEX和HACK上加点，可以根据命中情况加DEX，不过不用太多（他有增加命中率的技能）。DEF让系统自己慢慢加即可，防御最好还是靠装备。然后把最后有的所有的点都加到HACK，全力提高攻击力。

姓名：美琵·奈伯拉斯卡

性别：女
年龄：24
生日：12月2日（射手座）
血型：B
身高：178cm
身份：王国之鹰——海贼船长
武器：鞭子



名称	HP	MP	SP	Wt.	STAB	HACK	INT	DEF	MR	DEX	AGI	基本技术
鞭	210	35	1000	950	2	4	1	1	2	3	2	砍劈型
九节鞭	190	40	1100	900	4	4	1	1	1	2	2	物理复合
飞镖	170	35	1200	850	4	2	1	1	2	3	2	刺击型

点数分配建议：初期推荐用鞭，点数尽可以加到DEX和HACK上，至于DEX方面则可根据自己的实际命中率进行决定。防御方面，美琵的DEF需求太高，所以干脆别加，可以的话请尽量组同一城市出生的小爱以弥补这方面问题。

姓名：娜雅特蕾依

性别：女
年龄：15
生日：1月15日（魔羯座）
血型：AB
身高：152cm
身份：灰之影——佣兵
武器：短刀、短剑与短斧



名称	HP	MP	SP	Wt.	STAB	HACK	INT	DEF	MR	DEX	AGI	基本技术
短剑	185	40	1400	850	4	2	1	1	1	3	3	刺击型
短刀	205	45	1300	900	4	3	1	1	1	3	2	物理复合
斧头	225	50	1200	950	2	4	1	1	1	4	2	砍劈型

点数分配建议：初期加点如果希望简单处理，选砍劈型就可以。增加DEX和HACK，用斧头杀敌。还可以选另一种砍劈型，同样增加DEX和HACK，但将刺击系保持最高，用短刀使用普通攻击为主杀怪。

姓名：蒂琪爱儿·朱斯彼昂

性别：女
年龄：17
生日：9月1日（处女座）
血型：A
身高：170cm
身份：王国之鹰——见习魔法师
武器：杖类



名称	HP	MP	SP	Wt.	STAB	HACK	INT	DEF	MR	DEX	AGI	基本技术
魔杖	160	80	800	750	1	2	4	1	3	2	2	攻击型
法杖	170	90	900	800	1	2	2	2	3	2	3	辅助型
权杖	180	70	1100	850	1	3	1	3	3	2	3	战斗型

点数分配建议：小爱的选择是个很大的问题，你必须首先决定她的类型。但不管怎么说，INT和AGI是必须要加的，至少要加到她能拿起武器。推荐使用战斗型，然后增加DEX，Solo的话很有帮助。

姓名：希培林·武

性别：男
年龄：23
生日：12月20（射手座）
血型：O
身高：187cm
身份：灰之影——特务
武器：长枪



名称	HP	MP	SP	Wt.	STAB	HACK	INT	DEF	MR	DEX	AGI	基本技术
枪	220	45	1300	1150	5	2	1	3	1	2	1	刺击型
棍	240	40	1200	1200	4	4	1	3	1	1	1	物理复合
斧	260	40	1100	1250	2	5	1	4	1	1	1	砍劈型

点数分配建议：选刺击型的小武，先加DEX然后加DEF，在保证命中率的基础上提高防御。STAB估计只能加到能拿武器的最低限度，如果有剩余的话，请继续加到这方面上。

姓名：伊丝萍·查尔斯

性别：女
年龄：17
生日：10月6日（天秤座）
血型：AB
身高：168cm
身份：灰之影——佣兵
武器：军刀



名称	HP	MP	SP	Wt.	STAB	HACK	INT	DEF	MR	DEX	AGI	基本技术
单手剑	190	45	1200	1050	4	4	1	2	1	2	1	刺击型
长剑	210	50	1100	1100	3	5	1	2	1	2	1	物理复合
曲刀	200	55	1000	999	2	4	2	2	2	2	1	砍劈型

点数分配建议：初期推荐用砍劈型，点数加在DEX和HACK上，DEX根据命中情况增加。DEF同样可先不加，伊丝萍能拿重盾，依靠装备增加防御即可。

画龙点睛



《传奇世界》新技能的新PK

■北京 云烟起

自从1.5版开放了三职业全新的技能后，可以说对《传奇世界》里的PK产生了极大影响，也产生了许多新的PK战术和PK中强弱的变化。这里就对各职业在PK中起到巨大影响的新技能进行分析。

★战士

血影刀法（LV12修炼）

血影刀法靠消耗少量的HP来提升攻击力，由于每次使用血影刀法都会减HP，因此对红的消耗是相当可观的。使用者在练级和PK时要随时注意自己血量的损耗而及时补血，不然经常会在不经意间死于非命。该刀法更适用于PK，尤其是和血量比较少的法师进行近距离缠斗的时候，可提高秒杀对手的几率。到了后期，当战士的血上500后，由于使用血影刀法而减少的HP则显得微不足道，所以建议大家到了12级就学。

护身真气（LV19修炼）

护身真气是战士练级、PK必不可少的技能。和法师的魔法盾有些像，在遭到攻击时可抵消一部分攻击伤害，虽然防御物理攻击效果不是很明显，但对魔法攻击有着不错的效果，这样使战士在和法师PK时赢回了一些优势。

★法师

冰箭术（LV17修炼）

冰箭术的攻击速度比较快，由于是冰系，命中后敌人的行动力会在短时间内下降。因此虽然冰箭术的威力比雷电术要弱很多，但在PK方面的效果却比雷电要明显得多，是目前法师单人PK的法宝。

火炎刀（LV19修炼）、风火轮（LV21修炼）

风火轮是放出3个火球绕着自己的身体旋转，攻击靠近的敌人，在概念上似乎与习惯远距离攻击敌人的法师“战术手则”不协调，初期的作用也非常小，修炼起来相当艰苦，一级就要8400点。但当法师有了魔法盾以后，风火轮会变得相当实用，开盾顶风火轮配合火墙和冰咆哮，攻击力相当强大，擅长近战的战士看你冲过来也会忌惮三分的。

冰旋风（LV37修炼）

冰旋风作为终极技能威力相当惊人：在指定位置旋起一股冰风，在它周围的敌人都会被卷向中央，不及时逃脱将会一直受到攻击。在练级中，运用冰旋风攻击一些移动迟缓、反应较慢的怪物非常有用。PK中可用来专门牵制道士的宝宝，对付战士则只需要绕着风跑放闪电。冰旋风的缺点是作为持续效果的大范围魔法，很容易误伤他人，如果不注意修改攻击模式，很容易红名，不过此魔法非常适合用于行会战和攻城战。

★道士

诅咒术（LV14修炼）

诅咒术的作用是让对方的魔法力和魔防同时降低，在后期道士带了神兽以后，诅咒术的作用会大大增强，配合神兽的魔法攻击效果相当不错，可以说和施毒术在PK方面的效果不相上下，各有各的好处。

替身法符（LV20修炼）

替身法符的作用是在给怪物施法后怪物的攻击对象转到火符所到之处。平时PK中用处不大，但在练级和打Boss等怪物成群的地方时非常有效。



《仙境传说》AD弓二转之最快练法

■北京 李敏州

在《仙境传说》中，很多人都说二转是一个坎，迈过去后前途无限，而职业等级在41级以前，都很难练起来。不过朋友却不这么认为，他是AD弓，而且服务器里朋友也多，所以只花几天时间就冲到了41级，顺利二转。如果服务器里有很多好朋友，而且自己资金、积蓄都很多的话，不妨采用他的办法早日实现二转。

无论条件怎么好，在一转前人人平等，只能受苦，这点是不能投机取巧的。拿一把+10厚刃，直接去波利岛打波利，最好找个牧师朋友，让他护卫，这样很快就能一转。一转后用积蓄买药水，装满背包，有条件的话拿一把+10四青骨坎弓，头戴2个犬妖夹子、兔耳朵，然后找牧师朋友，法师也可以，但牧师最好。升级的所有点数都加在DEX上，等HIT达到119（配合牧师的10级天赐）时换银箭，带觉醒药水直杀古城，在一个小房间里蹲点。让牧师朋友在外边引幽剑和幽弓过来，然后你自己射，等到可以射中浪人的时候让牧师引浪人过来。DEX加到60后转加AGI，然后用剩下的积蓄买觉醒药水（一定要拖住你的牧师朋友，他应该快要郁闷死了）。现在你的爆击率很高了，打怪也很轻松，但不要放松精神，再坚持几天，升到JOB LV41后就可以顺利二转了。P



《天堂》妖精魔力的强力技巧

■北京 李卫刚

妖精虽然不是《天堂》里最强的职业，但绝对是练级最方便的职业，因为妖精不像骑士那样需要很多红水，HP也不像法师那样少，练级时总是提心吊胆，生怕一不小心挂了掉经验。但妖精也有自己的烦恼，练级要随时保持通畅和扩甲，有时还要加血，所以一旦用完了魔力，处境就很危险了。另外有的妖精还带狗，所以去高级怪物多的地方练功时为狗补血的次数更多。最重要的是《天堂》里面没有可以直接把魔力加上去的药水，只有等魔力慢慢地回复。

不过现在妖精们不用发愁了。使用保护者手套和小精神腰带就可以让魔力近似无限，练级时再也不用担心没魔了。

具体方法是在满MP的状态下装备保护者手套和小精神腰带，将MP加到最大值，然后按照正常练级情况使用魔法，等魔力消耗掉时再把保护者手套和小精神腰带全部摘下，这时魔力值就变成1了。然后使用一次魂体转换，把体力转换成魔力，转换后再装备保护者手套和小精神腰带，魔力就会增加60点，这下足够你使用一阵子了。

这个方法只适用于练级，尤其是练狗的时候，多出来的MP节省了很多回魔的时间。不过PK时千万不要用，没人会给你换装备的时间。P



《奇迹》PK守则

■北京 MORL

“PK也是一门艺术，是要讲技巧、讲天份的。”朋友教训我道。

首先要注意移动技巧，尽量跑大范围的圆圈，这样有利于自己搜敌和逃避对方攻击，也可以欺负网速慢的敌人。如果嫌麻烦，那就尽量呆在画面上方，因为《奇迹》独特的三维地图视角，造成在屏幕上方的视野永远比屏幕下方显示的范围要大许多，所以可以先发现敌人。这点对会冰封箭的精灵和不会瞬移的法师有莫大的好处。

再就是攻击技巧，同等级PK基本上不会出现秒杀的局面，所以快速攻击和喝水的技巧很重要。不管你的角色是移动还是静止，鼠标都要快速左右移动，这样能让你尽快点到突然出现的对手。另外在发现对手后，不管他的攻击是否在你承受范围内，都要按3秒1瓶的速度喝大红，这个好习惯会在很多时候保障自己的安全。

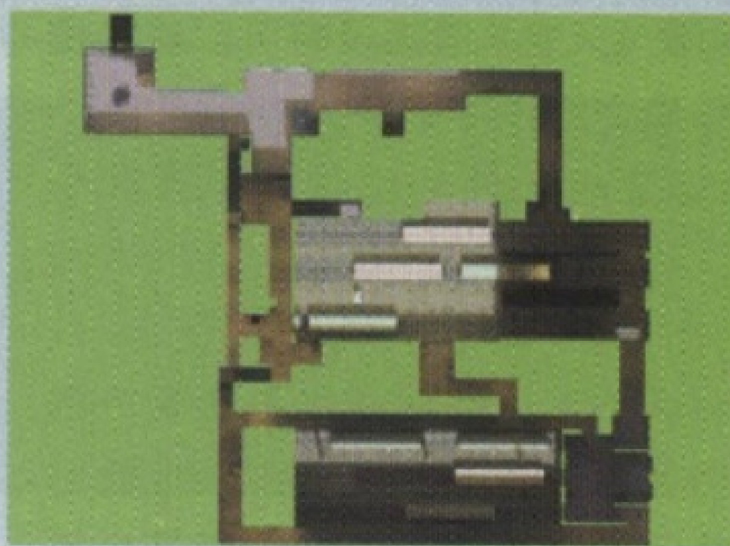
最后要带好装备。加带追的装备就不用说了，除这些必备装备外，最好选择带幸运的装备，普通项链优先装备+3、+4的雷链（减少被法师的常用技能攻击），卓越项链首选等级20和2%攻击双属性的，因为卓越一击华而不实，在互相秒杀的情况下不可能指望每一下都出高攻。其次在已有卓越一击属性武器的前提下才考虑卓越一击项链，以提高卓越一击概率至20%～30%。

普通戒指优先装备+3、+4的冰戒，可减少被法师及精灵的冰冻技能攻击。而卓越戒指首选减少伤害和加血双属性的，之所以不选择加10%防率的，是因为在对手高攻击力的情况下，这么点附加防御几乎形同虚设。P

今天为各位介绍的是刚刚在雅典落幕的CPL希腊预选赛的决赛，对阵双方为两支世界级强队：德国的Mousesports（大赛头号种子）与丹麦的The Titans（大赛二号种子）。

得防守者得天下
——评mouz vs titans

■CGA_sFred/沈洋



赛事：2004 CPL希腊预选赛决赛
日期：2004年4月18日
地图：de_train
版本：CS 1.6




mouz出场阵容：Blizzard，gore，Johnny R.，neo，Roman（左）
Titans出场阵容：Drally，eGene，Eraz，KK，Whimp（右）



上半场mouz（CT）VS Titans（T）



图1：这种搭人体的方法可以在出击的一刹那给对手以干扰。

mouz在手枪局的守卫使用了传统的“2A，3B”策略：A区由Blizzard和neo把守，B区则是Roman、Johnny R.和gore。5个人全部选择了CT默认的USP手枪。

Titans方面则摆出2-1-2的阵形：KK与Whimp走B区胡同，eGene负责在B区正门口骚扰，另外两人Eraz与Drally守在通往A区的楼梯口处伏击。全队的武器配备为：一把沙鹰，USP和Glock各两把。

在train这张地图上，由于通往爆炸点的路径不是很多，所以T在进攻时的节奏和时机一定要选择好，尽量争取多点开花，一点点地将CT的防线拆散，否则很容易陷入对手的围剿之中。

Titans开局的进攻就打得不急不躁，KK与Whimp两人小心地摸索至B区的胡同口，在这个位置他们先是搭了一个人梯，然后一同向左侧闪身（图1）。这种突破方式在欧美非常流行，不但可用在手枪局，在主枪局里也可用同样的配合对付CT的狙击手。KK用沙鹰将防守这一点的Johnny R.打到只剩28HP，两人见好就收，迅速撤离了这一位置——避免被对手的手雷炸伤。与此同时守在A区楼梯口处的Drally偷偷地通过梯子从二楼下到一楼，这个偷袭做得非常成功，毫无防备的gore最后仅存8HP。

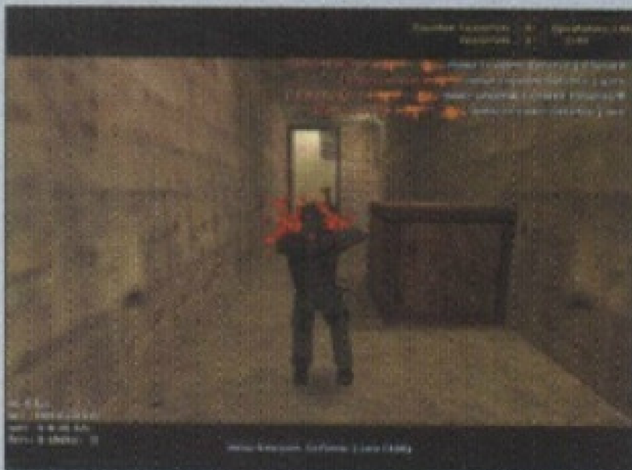


图2：1.6里T的新枪Gali确实很好用。

身负重伤的Johnny R.已无力独自防守胡同口这一危险地带，不得不和Roman一起撤到B区的爆炸点守卫，而gore的情况更是不容乐观，胜利的天平开始向Titans一方倾斜。果然，Titans稍作调整后即对B区展开猛攻。胡同、正门、楼梯，三点同时推进，短暂的交火过后，Titans顺利拿下首局。

mouz首局失利后，接下来的两局不得不选择eco（经济局，存钱，不买主枪）。

第2局，mouz4人快速冲A区，Titans正巧也是4人集体攻A，留KK一人殿后。在eGene精彩的1v3过后（图2），mouz很快败下阵来。



图3：gore在顶楼伺机而动，与另一侧的队友们一起夹击从胡同中冲出的T。

第3局，双方的战术同上一局大体相同，mouz4人守A区，USP技术出众的Johnny R.一个人偷偷摸进T的出生点，本想抄Titans的后路，却不幸被殿后的KK发现。已摸清mouz站位底细的Titans迅速调整策略，全体转攻已空无一人的B区，最终再胜一局。

经济局过后，买齐装备的mouz正式进入状态。CT在这张地图上先天的优势开始逐渐被体现出来。第4局Titans主攻B，4人刚一出胡同口就遭遇mouz的强力阻击，gore在楼顶的狙击配合Johnny R.等人的M4，完全将T的出路封死。（图3）mouz迅速拿下本场比赛的第1分。

戏剧性的一幕出现在第5局，Titans全体Rush（快速突击）B区正门，配合手雷与闪光弹

的效果，打了mouz一个措手不及，短暂的交锋过后，留给Titans一个2v1的有利局面，但由于之前C4埋放位置欠妥（图4），让mouz仅存的Blizzard在最后一秒偷拆成功。Titans这一分丢得相当可惜。



图4：在这个位置埋放C4虽然可以躲避右后方CT的攻击，但同时也为CT躲在掩体后偷拆留下隐患。

连负两局的Titans经济上开始捉襟见肘，第6局买装备时显得很犹豫，但最终还是全体配置了主枪。可惜由于A区和楼梯处突破失败，导致人数上过早陷入被动，使得mouz顺利拿下第3分。

第7局是Titans的eco局，5人手枪同时冲A，被守候在小道尽头的neo抓住机会打了一个漂亮的1v4（图5）。mouz终于将比分反超。

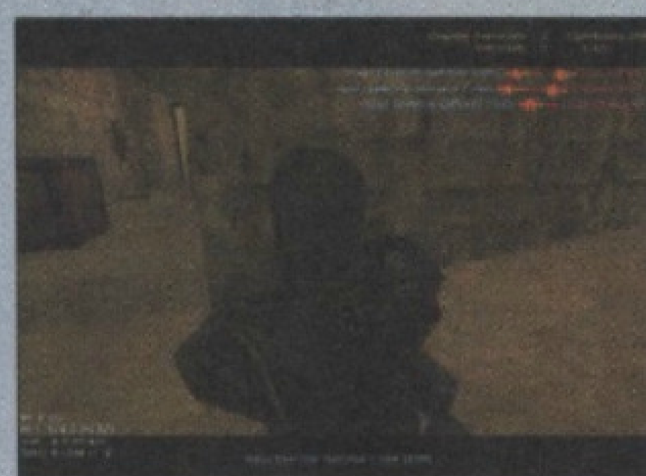


图5：对手的eco给了neo一个show的机会，在这种狭窄的通道里，手雷和步枪的扫射往往能发挥最大的作

第8、9局，mouz逐渐摸透了Titans有效地压制了对手的攻击。Titans的节奏完全被打乱。6：3，mouz领先。连续的失利让Titans的经济再度陷入窘境。第10局他们5人沙鹰快速冲B，留3人与mouz周旋，其余两人迅速转A，这个战术设计得非常巧妙，在顺利转移的同时，还将mouz原本守卫在A的队员都吸引到了B，但可惜最后由于武器上的劣势他们依然没能翻盘。第11、12局，Titans两次快冲B区正门，但mouz似乎早有准备，T完全被包围在B区的广场上，最终mouz以9：3领先结束上半场。

半场总结

Titans做T的主要进攻模式是以B为主，一般2～3人走B区胡同，1～2人走B区正门，1～2人走A区，具体的人员分配会随着战况的变化而变化，后面几局的Rush有点太过于频繁，慢慢来也许效果会更好；Titans攻A的办法显得不是很多，只有第10局eco的转移让人眼前一亮。总得来说，他们的进攻比较单调，变化不多，一旦某一点突破失败，基本上这一局就没什么希望了。

mouz方面，主枪局的防守一般是两套站位：1.Johnny R和Roman防守B区胡同口，gore上房顶用AWP观察整个B区，重点防守的是可衔接A、B两区的楼梯口。发挥一直都很稳定的Blizzard守A，neo是自由人，负责A区和B区之间的衔接，这是mouz比较传统的打法；2.neo调到B，和JR一起守胡同口，Roman压前防守正门和楼梯口，gore依然是在房顶，只留Blizzard一人守A，这种阵形只在对手重点攻B（如本场的Titans）时采用。

下半场 Titans（CT）VS mouz（T）

下半场的手枪局，Titans做CT使用了一种比较大胆的防守策略，3人从B区胡同摸进T的出生点，2人在CT的出生点探听对手在A区的动静。而mouz则先是全体走A，然后从楼梯顺利转B，此时的B区基本上处于无人防守状态，但mouz似乎过于谨慎，派了两个人上房顶侦察，只留Roman一人背着C4在B区游荡，结果被从T Home绕过来的3个CT轻松解决，C4也掉在了地上。此时mouz的战术被彻底打乱，而且因阵形拉得太开，导致互相之间缺乏保护。Titans由于一开始便分成了两个小组团体行动，因此在双方遭遇时，CT人数上的优势立刻显现了出来。mouz这一局可以说丢得不明不白。



图6：这种人梯可以让T观察到CT经常蹲点的三个位置。

接下来mouz的两个eco局均采用了快冲A区的打法，被Titans凭借武器上的优势轻松拿下两分。

第4局，买齐装备的mouz分3路速攻B，但CT似乎早有预料，分配了4人镇守B区，KK端起AWP把守正门，刚一上位便击毙一人，同时mouz在胡同一带也没有占到任何便宜，两名队员都牺牲在这个位置。mouz只有最后两名攻楼梯的T顺利进入B区，虽然Johnny R.凭借其看家的AWP技术打出漂亮的1v3，但mouz最终还是由于人数上的劣势再丢1分。

第5局又是mouz的eco局，依然是快冲A区，结果还没露面就被CT的手雷炸死两人。Titans顺利拿下第5分。

第6局，mouz先是在B区正门处搭了个三人高的人梯（图6），可惜并没有等到上门送死的CT，之后3人转攻B区胡同，遭遇对手的强力阻击。另外两人通过A区楼梯转B成功，但被从后面包抄上来的CT打了一个措手不及。此局过后Titans终于将总比分追平。

第7局，mouz采用2-2-1的进攻组合，两人从楼梯快速突破，被守在房顶的Whimp候了个正着，从胡同突击的T也未能幸免。另外两人走A，在顺利埋放C4的同时，被迅速回防的CT全歼。mouz的德式闪电战宣告失败。

接下来的第8、9局mouz开始急躁，强攻A区没有占到任何便宜。总比分12：9，Titans坚持到赛点。

被逼到悬崖边上的mouz在第10局使用传统的2-1-2阵形慢打B，两人胡同，一人正门，两人楼梯，但也许是过于心急的原因，在楼梯处顺利突围的情况下，胡同处的两人又被CT硬生生做掉。Titans的两杆狙击枪让mouz的队员显得无所适从，局势瞬间变为1v4，mouz仅剩的neo没能如他的ID一样扮演救世主的角色，比赛以Titans逆转胜利而告终。P

半场总结

Titans做CT时多次在B区放置4人，以压制对手对B的进攻。只有在mouz的eco局里，才会在A点放2人。这种站位对游走在B与A之间的自由人要求很高。mouz的进攻战术十分单调，并且显得比较没有耐心。几次想凭借个人技术强攻A点，均以失败告终，另外他们对B区胡同的突破也没有找到太好的办法。

本场 MVP：[Titans] KK

上半场手枪局立下头功，下半场的AWP发挥亦十分稳定，不但经常有效地阻击T的第一点进攻，还多次拿下关键分，成为全队获胜的关键。

本文 Demo 下载地址：

http://cs.cga.com.cn/downdemo.asp?demoid=5528



浅述TFT3C地图AI的简单实现（下）

■北京 小狗变飞龙

7.技能学习

没有技能的英雄，与杂兵几乎没有任何区别，电脑玩家可不会自己加技能，所以也要做触发器帮助电脑学技能。判断电脑玩家能否学技能的事件有1个：电脑玩家升级了；条件有1个：电脑玩家的技能点不为0。在游戏刚开始，电脑玩家虽然有一个技能点，但只能作为条件，事件要靠其他手段来学触发，想靠升级作为触发条件加技能是以后的事了。

新建一个触发器HeroFirstSkill，事件是：有个单位进入LightHeroStart或DarkHeroStart区域。条件是：这个单位在ComputerGroup组中而且技能点不为0。动作是：假如这个单位是圣骑士，那么学专注光环技能；假如这个单位是大魔法师，那么学召唤水元素技能。依此类推，这里没什么可以取巧的办法，老老实实每个英雄都做一遍吧。不过这还不算什么，才学一个技能而已……（图1）

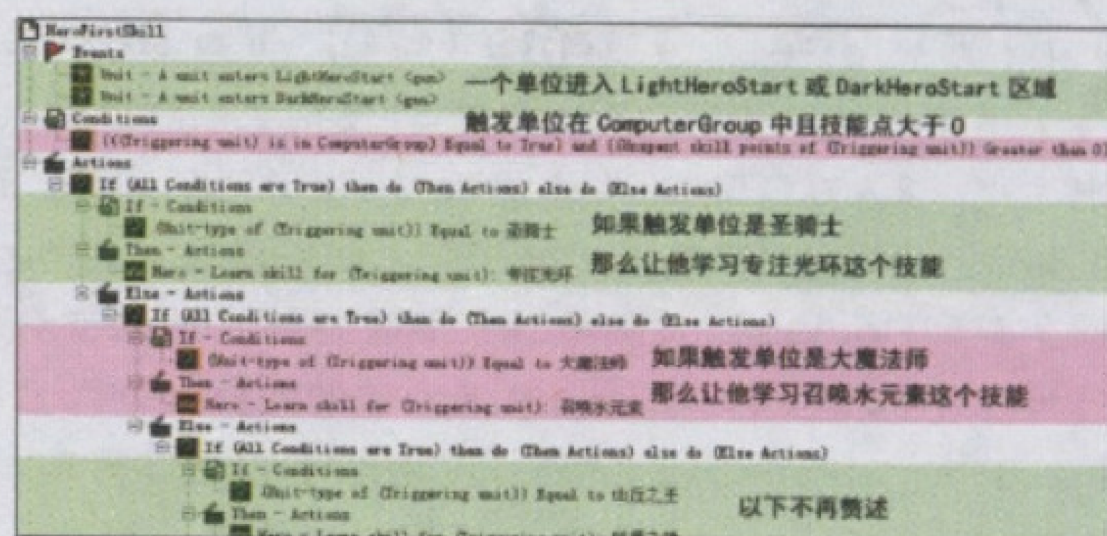


图1

新建一个触发器HeroUpSkill，事件是：一个单位升级了；条件是：这个单位在ComputerGroup组里且技能点数不等于0；动作部分嘛，就把上个触发器的动作部分复制过来，然后再把每个英雄的技能都补齐。HeroFirstSkill触发器是英雄在初始时要升什么技能，HeroUpSkill触发器是英雄每次升级要升什么技能，注意区别。另外注意一下HeroUpSkill触发器里技能的顺序问题，这个顺序决定了电脑玩家学习技能的顺序和主次。以圣骑士为例，他的学习顺序是：变身、专注光环、神圣护甲、神圣之光、重击，其中变身是6级才能学的终极技能，那么把它放在第一个，让电脑玩家优先学习此技能。如果是等级原因不能学此技能，那么就会学习下一个技能——专注光环，然后以这个规律依次学习。按这个顺序，圣骑士到了30级，重击也不可能学到，因为技能点都分配在前几个技能上了，也就是说，电脑只有在这个技能不能学的情况下才会学下一个技能。如果你认为某个英雄的所有技能都很重要，那只有取随机数学习了——要小心取了随机数后偏偏相对应的技能不能学，所以不妨将技能分两组，随机学其中一组，再按顺序学习这组中的技能。不过这种方法过于复杂，不建议这么做。（图2）

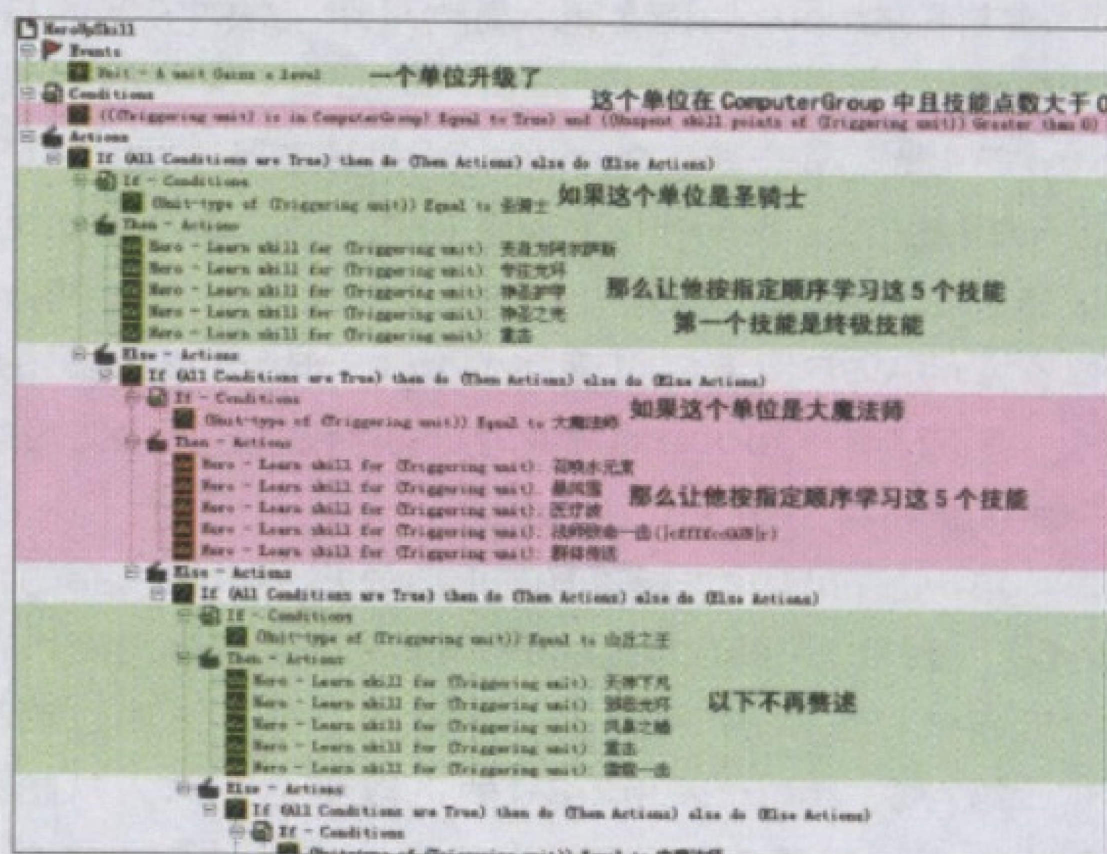


图2

8.召唤物

水元素、阴影狼这些召唤物在无敌可攻的情况下，往往就会在原地休息，无所事事，因为它们既不是英雄，也不属于任何一个单位组，所以也要用触发器加以控制。新建一个触发器SummonUnitAttack，事件是：一个单位召唤出了单位；条件是：召唤者属于ComputerGroup，

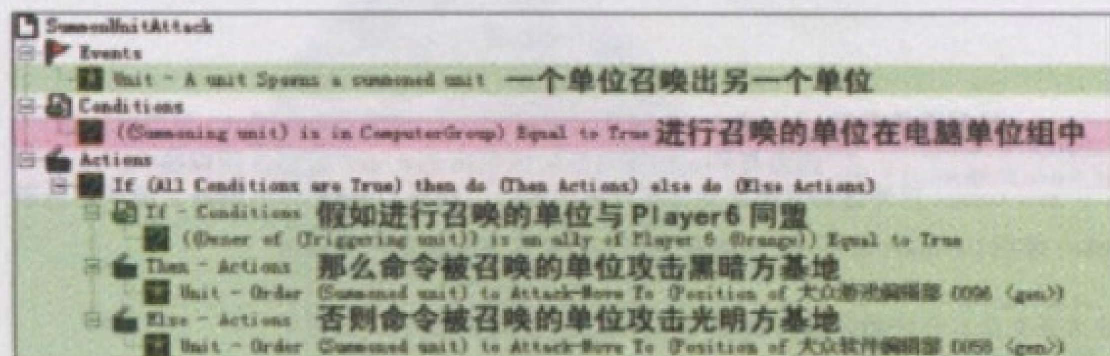


图3

动作是：如果召唤者与Player6同盟，那么命令召唤物Attack-Move to到黑暗方主基地，否则命令召唤物Attack-Move to到光明方主基地。这里要注意，如果召唤物本身还会召唤，那么这个触发器对召唤物召唤出的单位是无能为力的，不过好在这种情况较少见。另外，从尸体上召唤出来的单位并不算Summoned unit（比如地穴领主的腐尸甲虫技能），因为触发器好像并不能控制这些单位。（图3）

9.玩家退出托管

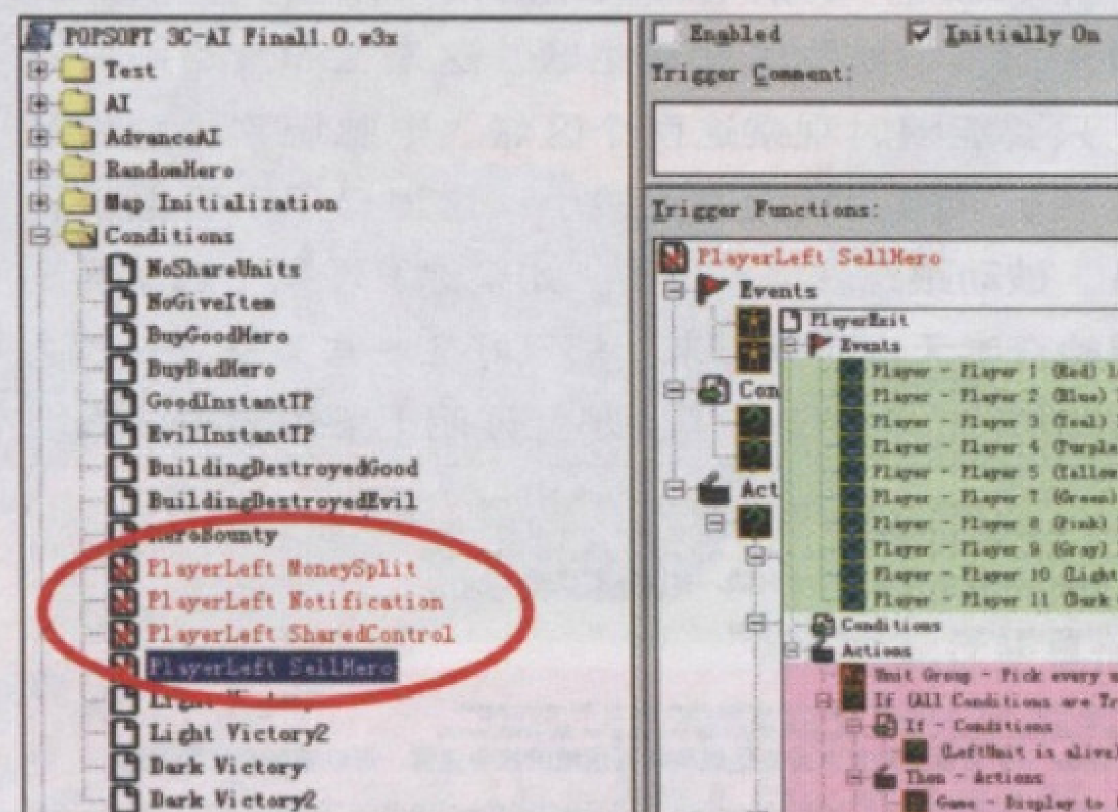


图4

在原地图设置中，当有玩家退出时，触发器负责将其英雄共享给其他同一势力的玩家共同使用，同时按英雄等级把这算成金钱连同其本身拥有的金钱平分给同一势力的其他玩家，既然现在要做玩家退出后电脑托管这件事，自然需要把这些触发器先屏蔽掉。在本例中，这样的触发器一共有4个，都在Conditions触发器组下，名称为PlayerLeft XXX。（图4）

新建一个触发器PlayerExit，事件是：除了Player6和Player12以外的任意玩家退出游戏；条件没有；动作是：把所有退出游戏的玩家控制的单位加入一个临时组，假如这个单位是英雄，那么新建一个单位变量LeftUnit，使LeftUnit等于这个单位。首先，假如LeftUnit处于死亡状态，那么等待，每3秒钟检查一次GoodPlace或BadPlace，一直等到这两个区域其中之一包含此单位，也就是等待这个死亡单位的复活。如果LeftUnit还活着或者死亡单位已复活，那么先把这个单位身上所有的物品清空（避免麻烦还要一个个地判定物品属性），接着把这个单位从UserGroup中踢出去并加入ComputerGroup中，再判定这个单位是否和Player6结盟——如果是，把他加入LightGroup和LightHighAIGroup，否则就把他加入DarkGroup和DarkHighAIGroup，然后开启触发器Attacking和NoAttack。由于电脑玩家无论如何也没有退出游戏这个说法，所以不用管这个触发器会对电脑玩家产生什么影响。最早还有个补偿设定，即根据当前玩家退出前的等级或拥有的物品折算成金钱补偿给电脑玩家，但由于效率和效果比不是很高，最终还是放弃，有兴趣的玩家可尝试一下。（图5）

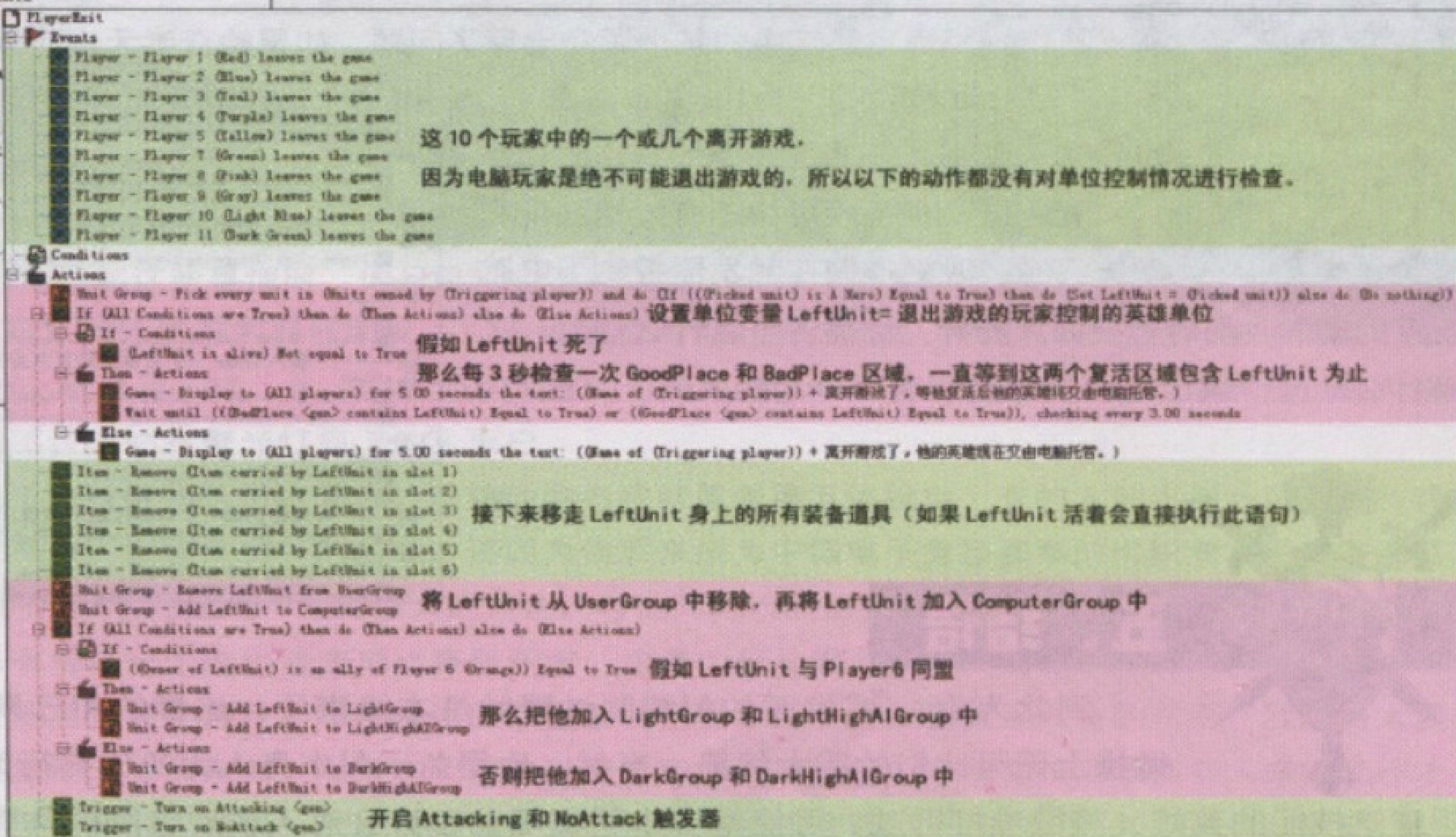


图5



四、其它触发器

1.经验平衡

3C最多支持10个玩家5v5，在很多情况下都赶上奇数个玩家，或者某个玩家水平高，以寡敌众，这时由于经验分配的问题势必造成玩家少的一方获得的经验多，结果很多玩家都不愿意打玩家数不对等的战斗。所以就有必要对双方的玩家人数加以判断并重新合理地分配经验比例。

本地图在人数对等的情况下，双方获得经验的比率都是200%，简单地说，比如一只食尸鬼死掉后能提供的经验是100，那现在变成200，然后平分到每个玩家的身上（间接经验），杀死它的玩家获得的经验会更多一些（直接经验）。在玩家数不对等的情况下，哪一方多，则那一方就要获得200%×多玩家方与少玩家方数目之比的经验，比如1v5，那么1玩家的那方仍是200%经验，5玩家的那方就要获得200%×5，即1000%的经验。需要注意的是，玩家数越多，杀死杂兵的概率越高，实际上5玩家的直接经验要远高于1玩家，相对来说间接经验也要多，所以5玩家方的经验比率还要再乘上一个百分比参数，适当降低一些，以弥补1玩家方杀杂兵效率上的不足。本触发器的计算公式是：

多玩家方获得经验比率=200×（多玩家数/少玩家数）×[1-0.05×（多玩家数-少玩家数）]，照此公式，在1v5的情况下，5玩家方将获得800%的经验比率，4v5则5玩家方获得237%的经验比率。如果以后发现不合适，只需调整0.05这个参数即可。（图6）

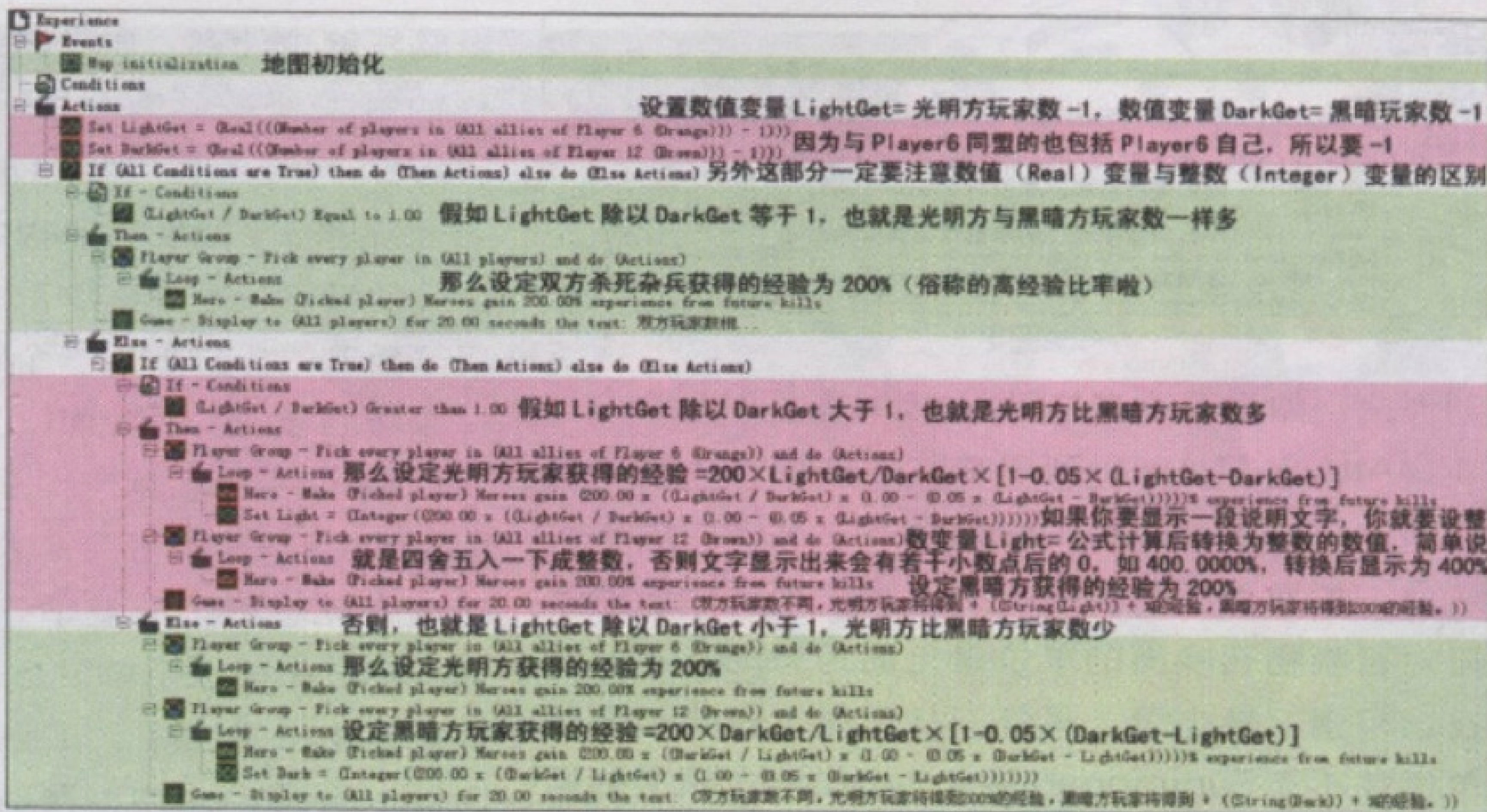


图6

2.测试与调试

一旦触发器出现错误，如何判断是哪条语句出现了问题，如何监控电脑玩家的实时状态？这些一是靠编写触发器主动控制，二是靠添加Display语句被动跟踪。

先说说主动控制。主动控制一般是通过触发器来实现，通过玩家输入字符（类似秘技），来达到某个目的或监控电脑玩家的状态，笔者认为比较有用的是加钱、显示视野、显示电脑玩家的金钱数这3个。加钱不必多说，测试物品、道具，观察电脑玩家的购物策略，都需要金钱，要是等到攒够钱那可够费劲的；显示视野主要针对双方的购物区和重生区，这是在AI策略中最重要的两个区域，也是作为敌对一方最难显示的区域，只要能随时观察这两个区域，电脑玩家的购物触发器、进攻触发器是否工作正常便一目了然；显示电脑玩家的金钱用途比较小，这里只用于看电脑玩家达到指定数量的金钱后会不会买物品，买什么物品。被动跟踪就简单多了，如果你发现某个触发器没有被执行，那肯定是其中的某个语句出现了问题。如果检查半天也看不出来，那只好在一些关键语句后边加上“Display 玩家 the txt：文本信息”。如果这个文本在游戏中被显示了，那就证明上条语句被正确地执行了，否则就证明上条语句肯定出错。



利用这两种手段可快速有效地发现和解决问题，时刻掌握在触发器控制下电脑玩家的动向，同时也要因人而异，你需要查看什么信息，了解什么动向，编出适合自己的一套Debug触发器。（图7）

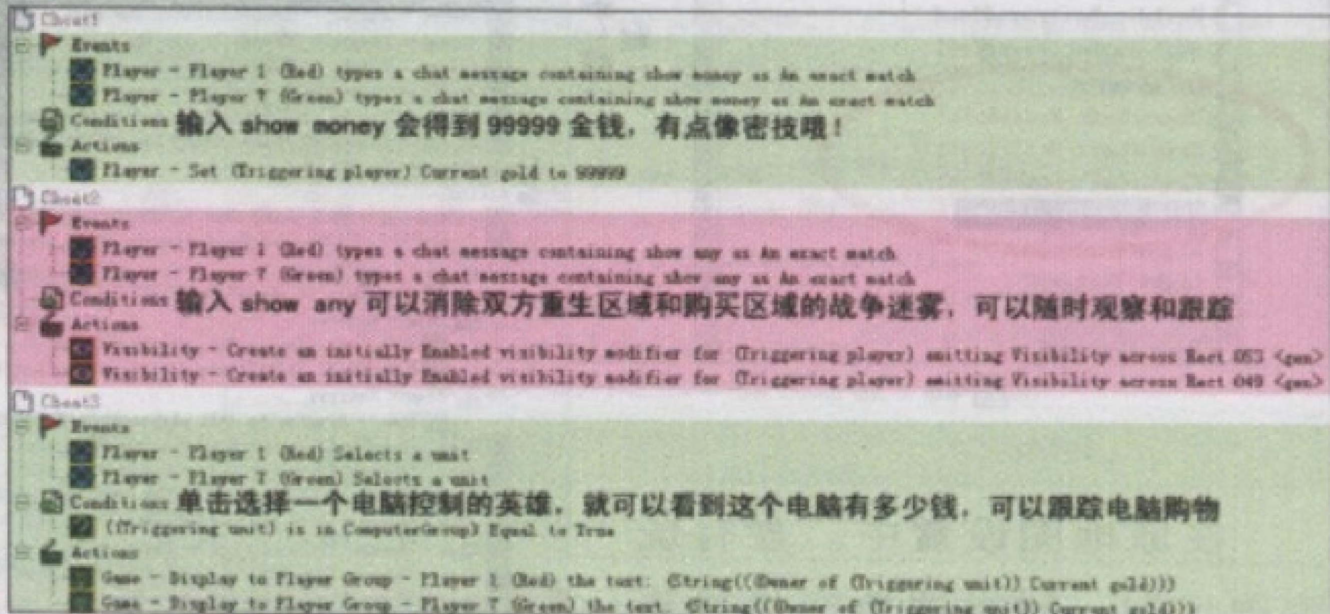


图7

五、结语

到此为止，3C地图的AI编制过程就基本结束了，这样的AI已具备较高的进攻水准，加上电脑在微操上无可比拟的巨大优势，当然，也得益于AI本身人为的作弊行为，人脑对战疯狂AI，如果没有会拆建筑技能的英雄，将很难打得过，可能笔者水平低吧。也许会有人质疑电脑的作弊行为是否合适，但考虑到AI永远也达不到人脑的灵活战术选择，所以给予一定程度的作弊以弥补电脑战术上的缺陷。虽然从理论上说可针对每个英雄做出更细腻的局部战术触发器，以控制每个英雄在每一秒的每一个动作，这样的AI是最强悍的，但这样的AI也不是每台机器都能承受得起的——执行效率和战斗效率产生了冲突，大家在选择英雄时有没有感觉机器一顿？只要仔细看看触发器对英雄选择控制的过程就明白为什么了，更不要提如果随机数“恰巧”永远取到已被选择过的英雄序号，那就和死机差不多了。

这里还要引入一个“同步”的概念，这个概念是由国外地图编辑爱好者提出来的，原文笔者也没看过，具体的产生原因不是很清楚，但后果只有一个：玩家掉线，而且没有读秒等待。对于AI来说，一般是由于触发器过于复杂造成的，笔者遇到不同步的问题就是由于每X秒进行一次动作的触发器过多。最早笔者的Attacking触发器分成4组分别执行，后来由于频繁掉线只好合并成一组，再后来在5v5时仍出现掉线情况，在针对执行效率进行了较大的修正后终于解决了问题……有时复杂并不是什么好事，执行效率高才是真正需要的。

实际上这个AI并没有介绍完，很多电脑不正常的行为模式还需要触发器进行控制，比如电脑英雄施放吟唱法术时的非正常中断（比如死亡凋零），在施放只有对英雄才会用的技能时出现目标判断错误（比如击晕技能会对杂兵用），近战英雄被高台上的箭塔攻击时发呆的问题，英雄被击晕后电脑有时反而会置之不理的问题等，这些都要编制专门的触发器来解决，由于篇幅问题这里不再一一说明。玩家若有兴趣可自行尝试编出具有自己的战斗风格的电脑AI，祝各位玩家C得愉快！P



所获主要奖项

1999年4月24日获得第二届Sina星际争霸大赛冠军
1999年8月24日获得首届263全国星际大赛冠军
2000年1月16日获得昆明仟禧星际大师邀请赛冠军
2000年8月25日获得e唐全国星际大赛冠军

中国电子竞技先锋20人（二）

洪哲夫 孤独的传道者

姓名：洪哲夫　常用ID：DBY_hongzf
主要项目：星际争霸　生日：1977年8月9日
爱好：看书、音乐　籍贯：黑龙江省哈尔滨市

■本刊记者 冰河

《星际争霸》是个曾风靡全国网吧的游戏，作为一款战略平衡性极佳的RTS游戏，它启蒙和培养了中国第一代电子竞技人。但随着时间的推移，《星际争霸》注定要渐渐衰落，走进历史，而随之成长起来的一代竞技精英，也不可避免地沙随浪涌，四散于时间的波涛中。在这里，我们要记述的是一个自始至终坚持在电子竞技领域，曾有着“中国《星际争霸》第一人”美誉的人，他就是洪哲夫。

与众多电子竞技历史中“传说中的人物”一样，洪哲夫的身上有很多传奇性的故事。包括他4岁开始接触电玩、高中时为了私自买回的大型电子游戏机拆掉了家里的门、鏖战月余赢得全国冠军、临时找个女搭档就获得全国双打冠军等，这些都已成为后来的玩家口中津津乐道的掌故。可是当我们向他提起这些事情时，他只是轻描淡写地挥手一笑，“差不多是那样吧”，然后将话题集中于《星际争霸》和他认识的那些朋友。“他们更值得被记载入历史，真的”，他很郑重地向我们推荐，“就像《星际争霸》的比赛本身一样，单一的兵种在成熟的对手面前几乎不可能取得胜利，电子竞技也是大家一起努力才有了今天的这点成绩。我不过是站在聚光灯底下的人而已。”

洪哲夫是个很有争议的人，在电子竞技的圈子里，有人一提起他的名字就佩服得五体投地，有的人却不屑一顾地掉头就走。这大概不仅仅归咎于他从前在比赛中“狡诈多变”的战术，还因为他后来成为中国电子竞技赛事的组织者。但在中国电子竞技四处荆棘的客观环境中，赛事的组织者注定是一个得罪人的角色。与他同时代的很多竞技高手，要么选择了默默隐退，要么转入网络游戏的开发和推广，只有他从一个选手转变成比赛组织者。这是为什么呢？

“我很早就接触了电子游戏，因此游戏中获得胜利对我来说固然重要，但却早已不是让我真正兴奋的东西，我赢得太多了。对我来说，重要的是比赛中那些激动人心的东西。而且在比赛的过程中我感觉到规范的电子竞技活动需要人来做工作才能促成，并且能够为很多与我一样兴趣爱好的人提供一次比赛展露价值的机会，就如拿冠军一样的让人兴奋和有成就感。比如2001年带队韩国汉城WCG全球总决赛，获得了2枚金牌1枚铜牌。”

不过，作为一个经常的胜利者，洪哲夫在比赛之后除了喜悦之外，更多的时候却是怅然若失。比赛艰苦，但赛场之外的风刀霜剑更消磨人的意志，以至于到了最后，胜利者身边却没有一个可击掌相庆，可把酒言欢的伙伴。很多人最终放弃了自己对于游戏的梦想，不过有些人决定改变现实，把梦想延续。

“《星际争霸》之所以成为电子竞技早期最佳的比赛项目，就在于它的一个‘争’字。”洪哲夫对我们说，“这个字注定了电子竞技是一个角逐激烈的领域，无论是场上还是场下。不过现实中，人们却没有真正理解它的精髓，这个‘争’不过是一个手段，最终的目的不是争取利益，而是实现个体存在的价值。比赛不仅仅是为了奖金，更是为了认识更多的朋友，真正享受电子竞技的乐趣。但现实中它更多地变成了一个争名夺利的工具。”采访的最后他向我们叹息，“我从选手转变成组织者，不管别人怎么非议，不管环境多么艰难，我希望能把电子竞技运动初期的那种纯真、简单的乐趣延续下去，流传给新成长起来的电子竞技爱好者。作为玩着网络游戏成长起来的一代，对于电子竞技他们需要学习领悟的东西，实在太多了。我不能撒手。”

从“中国星际第一人”到电子竞技比赛的组织者，洪哲夫走过了一条怎样艰难的道路，他不肯说，别人也不知道。就像命运多舛的中国电子竞技一样，这一定不是一条平坦宽广的道路，但有梦想的人，就是要坚持走下去。

让我们祝福那些有梦想的人。P

大侠，请重新来过

■河北 神秘小笨

当游戏画面不断提示我“大侠，请重新来过”之后，我俨然也将自己当作一位绝世而独立的大侠了。可是当我无数次看到游戏失败的画面时，我渐渐发现，我骨子里只是一个连自己的路都找不到的伪大侠。我迷失在这繁花似锦的世界中，四处游走，找不到出口。

拿到“仙剑三”已经很久了，却一直没有进入游戏的欲望，如同不愿触碰一段尘封的记忆那样不想唐突地接受它。在这个有些倦怠的午后，突然想到了它，于是，伴随着依旧动听的旋律，我和景天一起开始了新的故事。也许是很久不碰RPG的缘故，在无数次走进地图的死胡同，无数次存盘重启，无数次看到“大侠请重新来过”的提示之后，景天终于找到了刁钻古怪的雪见。雪见吵嚷着要去闯荡江湖，而景天无意中那个坏坏的笑，恍若当年的李逍遥。像完成了一段使命一样，我在电脑那头不自觉地叹了一口气，恍然间，似乎又回到玩“仙剑”的时光，只是少了那份感动和兴奋，多了莫名的麻木和疲惫。

我无意比较“仙剑”系列各个版本的好坏，但我知道，“仙剑”是很多人关于PC游戏最初的美丽回忆。从最初那个可以在Dos系统下运行的《仙剑奇侠传》到《仙剑98柔情版》，接着是经营类的《仙剑客栈》，再到无数次跳票之后才匆忙推出的“仙剑二”，然后又是这个基本3D化的“仙剑三”。在所有的游戏里，一样的踩地雷模式，一样动情宛转的音乐，一样生动鲜活的人物。男主角一如李逍遥般放荡不羁却侠骨仁心，女主角一如赵灵儿般清纯动人或一如林月如般善解人意，但那份单纯的感动已经在无数次咀嚼之后变得淡而无味。能留在我记忆里的，不是越来越精美的画面特效，而是李逍遥不经意间流露的那个坏笑，或是赵灵儿祭起五灵珠时肃穆的神情，又或是林月如在大雪中那个模糊的身影。

前几日和一个笔记本二道贩子聊天，我偶尔说到我Win3.2系统的“老爷”康柏笔记本。他笑言，那样的机子只能丢入垃圾箱了。我说舍不得，那是我第一次用来玩“仙剑”的机器，里面存着我对“仙剑”的记忆。那世故圆滑的二道贩子听到“仙剑”，眼中也闪现出无比纯真的目光，感叹道：“我玩的第一个游戏就是它！”我们于是抛开了笔记本生意，开始肆无忌惮地回忆“仙剑”的经典细节和那一次次通关的喜怒哀乐。我才发现，原来完全不同的人之间也可以有共同的记忆，关于游戏的，关于沉浸在“仙剑”中的那段年少时光。

但是，为什么当我看到景天那颇似李逍遥的眉目神情，却没有丝毫的快乐。我近乎麻木地操作他，一次次和那些奇怪的树妖藤怪搏斗，即使看他丧生在魔掌之下，也只是习惯性地重启。我是我，景天是景天，我可以看到他，控制他，但是我始终无法分享他的感受。难道我真的变得如此麻木不仁？还是经历过太多消耗我热情的RPG，我再也找不回初见“仙剑”时那惊艳的感觉？当年的“仙剑”使我仿如破茧的蝶，第一次看到另一个世界的美丽，并且让我流连其中，乐不知返。然而，当我在这些世界里往复穿梭，我丢掉了蝶的外衣，渐渐成了一只黯淡的蛾。

关掉“仙剑三”，来到不能重启不能存盘的《传奇》世界。已经39级的我，打开闪耀着金色光芒的魔法盾，在炼狱里飞奔。打怪找路，继续打怪继续找路……白蛇爆了一地的强效太阳水，我却连将它们捡起来的欲望也没有。突然想到21级的时候，跟着道士哥哥下五蛇洞，那时满怀探险的兴奋，第一次看到白蛇

妖的我兴奋得大喊起来。要是遇到这样的大爆，我一定会兴奋地跑前跑后，喜笑颜开。那时候，我常对哥哥说，等我级别高了，我自己下五蛇，天天陪蛇王聊天。可是，现在会五雷了，会盾了，会圣言了，会冰咆哮了……我对蛇王却再也提不起兴趣了。经验在飞涨，热情在流逝，而我，还在麻木地向前飞奔。

我曾经因为一个要好的朋友从土城赶了5头牛来落霞给我看而大笑着把水杯碰翻在键盘上；我曾经因为花了10W金子买了一对降妖戒指而高兴地满沙城炫耀；我曾经为了学会魔法盾而在炼狱消耗整个下午的时间。但是，当我戴着法神拿着骨玉再次来到炼狱的时候，我只是无聊地跑着，没有任何杂念，只是一味地要冲在最前面，冲在所有人的前面，直到尽头。但是，即使冲到最前面又怎样？曾经不止一次地想过，在拥有等级和装备之后，网游还有什么值得留恋的？或许，它和单机游戏的最大不同在于，它是一个虚拟的、缩小版的世界，里面有属于自己的喜怒哀乐、悲欢离合；有性格各异的朋友、有并肩作战的乐趣。这就是网络，轻易地将我们困在这个虚幻的世界里。

就在今天，我在《传奇世界》里的好朋友的帐号又一次被盗，40级法师，整个仓库的好装备，几分钟之后被洗劫一空，只剩下一个空空如也的帐号。更为可恶的是盗号者公然在游戏里叫嚣，而我们只能束手无策地看着这一切，感到无助和悲愤。所有人都在安慰他，有办法的，一定会有办法的，一定会找回来的。是的，还能回档！丢掉的东西或许可以找回来，但我们丢掉的不只是几件冷冰冰的在游戏外没有任何价值的装备，我们丢掉更多的是热情！这样的级别这样的装备曾经无数次令我们欣喜若狂，但是我们已经为此消耗了太多的热情，我们已经变得脆弱而经不起任何折腾，或许一个轻易的变动就足以令我们彻底心灰意冷。

游戏的过程就是我们从菜鸟变成大侠的过程，或许也是迷失的过程。等级身份越来越高，而我们的热情也在这个过程中渐渐磨灭。为什么要玩这个游戏？这样的问题或许很多人都问过自己，不过它和为什么要继续这虚无的生活一样，是没有答案的。我只知道游戏渐渐成为了一种习惯，而当它完全成为一种习惯的时候，它已经没有继续存在下去的理由了。

大侠，请重新来过！

如果时间可以折叠的话，真想折返到起点，去体会那份初遇的欣喜和快乐。我愿意再一次和李逍遥邂逅在午后的客栈2楼，我愿意再一次听王思月对赛特念那首难懂的诗歌，我愿意再一次偷偷潜入德军的阵营，我愿意再次学习怎样驾驶法拉利的一号赛车飞驰，我愿意再一次拿起木剑去欺负落霞岛的鹿和兔子……

大侠，请重新来过！

请暂时忘却你已拥有的这个世界，请暂时忘记这里的快乐和悲伤。让我们重新回到那个弥漫着薄雾的月夜，听着流转的歌谣，手拉着手，踏着水波走回从前。让我们再去看看那从前的点点滴滴，那里有残留的快乐和早已深入骨髓的感动。或许挡在我们面前的雾气也将散去，或许窗外已经有阳光。

大侠，请重新来过！

我们追求的原本不是游戏本身。从为灵儿落下的第一滴眼泪开始，我们一直试图在游戏中寻找属于我们的感动，只是这寻找本身使得我们迷失。李斯临死的时候对儿子说："吾欲与若复牵黄犬出上蔡东门逐狡兔，岂可得乎？"而我们呢，迷失在游戏里，茫然不知所措，早就丢失了原来追求的闲适和快乐。如果让这时间折返一次，我们还会这样执着吗？

窗外是明媚的春光，晒得人昏昏欲睡。伸了个懒腰，轻轻对自己说："大侠，是该重新来过了。"然后，关机，去干我该干的事。



乾坤一技

"乾坤一技"栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，各路高手请多多捧场，来稿请发：yangli@popsoft.com.cn

本期点题：《荡神志》《FIFA 欧洲杯2004》

探索《合金装备2》恶搞隐藏任务

■广西 带光环的熊

《合金装备2》的PC移植版在原作基础上增加了两百多个小任务，其中两个主角的隐藏任务——拍照模式可以说是充满了恶搞精神。此模式要求在完成Alternative Mission其他任务的前提下才能选择。

Raiden篇：共6个任务。

Mission 1：任务提示的图片是一个复活节石像，在最右边的箱子上，拍下即可。

Mission 2：任务提示的图片是一个好色的俄罗斯士兵……将道具"Book"放在过道上赶快撤到一边，等士兵看到书时会兴奋得一跃而起，在那一瞬间抓拍（书上好像是某美女的写真……）。千万不能被士兵发现，抓拍时间也要掌握好。

Mission 3：任务提示的图片是一个巨大的感叹号。《合金装备2》的经典符号"！"会在敌人发现可疑人物时在其头顶出现，你只须引起那个小兵的注意后在他看见你那一瞬间，朝头顶抓拍即可。

Mission 4：干脆连图片也没给了，任务提示要你去拍星星。天空乌云密布，哪来的星星？这时发现平台上竟有个小兵转来转去，真烦，拿他出气好了。三拳两脚后那家伙昏死过去，星星也在他的头顶出现……轮到我晕了。

Mission 5：任务提示是"谣传船上有个鬼兵"。只需来到甲板上拍那个走来走去的黑影即可。

Mission 6：任务提示是"给鬼拍照，鬼最讨厌光"。在黑暗的走廊中段躺着一具尸体，这时把尸体正上方的灯打坏，鬼就出现了，拍之即可。

Snake篇：共7个任务。

Mission 1：根据提示图打开各箱子找到相符的泳装美女海报，拍之（如图）。



Mission 2：在敌人的基地里，有一个小兵会在两台电脑之间轮流看一些泳装美女的图片，拍下与提示相符的即可。

Mission 3：根据提示图片打开各箱子找到相符的泳装美女海报，只不过这次仅给出人物轮廓。

Mission 4：根据提示的轮廓拍美女（又是这一套……），被拍的是前作中的女主角，据说是未来的Snake嫂。

Mission 5：谋杀案！MGS2人气主角Raiden被杀，你要把凶手拍下来。离开房间，发现该游戏海报一张，海报上Snake威风凛凛地用枪指着你。啊！那个不是我！是……是谁呢？（猜不出你就完了）

Mission 6：谋杀案（续）！房间里的士兵都死了，Raiden亦在其中。谁干的？等等，这些家伙怎么都捂着要害部位……有3个嫌疑人，海军陆战队将军、美国总统和拆弹专家。我的提示：在正常模式中，美国总统在被Raiden救下后对着Raiden某要害部位就是一下，还说道："Oh！A man！"剩下的自己去想。

Mission 7：还是拍美女，这一次是要拍美女的脸部某部位，看好了使用照相机的调焦功能拍下即可。

笔者彻底拜倒在小岛秀夫的恶搞精神下！

《混沌军团》无限取得血石和经验宝石法

■山东 赵毅鸣

本人在《混沌军团》初期小试牛刀时便发现此方法（算歪打正着吧）。在第一关，基格将带着死亡魔魂首次登场，这死亡魔魂太BT了，简直所向披靡！但可惜第一关结束后它会分解，所以在这一关要好好利用。控制基格在打完第一个魔兽制造器后，可来到下一张地图，地图一开始就有一个补血魔石和一个补气魔石，捡完之后先别急着往下打，原路返回到前一张地图，再回到你要打的新图，这时补血魔石和补气魔石又有了。然后可以一直吃，每样吃到6个或9个时达到极限（极限是多少要看你选的难度），补气魔石和补血魔石就不出现了，可是却变成经验宝石。你可以一路狂吃经验宝石（本人可是吃到99个啊），这样就可以从容地给魔魂升级，自己本身又有强大的补给，打死后面的那些Boss还不是小Case吗？

《铁血联盟——野火》暗杀指南

■福建 龙7

《铁血联盟》系列前阵子推出了最新的资料片《野火》，笔者作为铁杆铁血迷第一时间体验到了这个新MOD，花了两个多星期才打通了专家级，其难度是我玩过所有单机游戏中最难的，但是难得够爽！

总的说来《野火》对原版做了一个相当大的改进，所以以前有很多战术都行不通了，硬打我们肯定吃亏。看来只有搞暗杀了，那种两三个人不知不觉干掉敌人一个大军团的滋味只有亲身经历才体验得到，更重要的是还可以偷到一大堆枪支弹药。

准备工作

1.自建人物的技能要有Night OPS（夜战）和Ambidextrous（双枪）。性格测试题的答案建议选择：2432223111171122，按这个答案得出的性格是乐观的，并同时拥有以上两种技能。

2.属性分配。领导、医疗、爆破、机械这4项很少用，后面练也很快，建议各35点。智力85，以后加点就靠这个，血65就行，搞暗杀不需要太多血，当然如果你是练功高手也可以血多点，因为血是最难练的。枪法、敏捷、速度、强壮这4项最重要，把剩下的点按个人爱好全加上去吧。这里提供几种练这4项能力的方法，刚开始去农场用拳打奶牛，加DEX和STR很快，B12有一个，不过别把奶牛杀死了，因为隔天这些牛又恢复了（残忍啊！）。还有一个地方比较危险但练得很快，10分钟可以把AGI练到100，那就是I16的老虎穴，但要晚上去。晚上的老虎很安全，在它们背后潜行可以练AGI，然后用带消声器的武器把它们一头一头引过来用拳头打死。最后留一头老虎下次来打。

3.武器为P90、飞刀、撬棍、夜视仪、助听器。由于P90在游戏中较少拿到，可以换成UZI，总之要可以加消声器的。

好了，但这样一个自建人物还不足以成为一个暗杀高手，还要先和雇佣兵们练一段。雇佣兵建议用Shadow（一开始就他有P90，而且这人能力也相当不错）、Ivan、Raven。

人员招齐后我们可以就出发了，先说一下飞刀的用法，如果要问我“铁血”里最厉害的武器是什么？那我一定会选择飞刀，它能在无声无息中一击致敌于死地，时间要是晚上，地点不能在草丛中。野外障碍物太多，会影响飞刀的命中率，所以最好用枪。由于我们会夜战，又戴着夜视仪，肯定是我们先看见敌人。先潜行靠近他，但别靠得太近，由于“铁血”的敌人的行动不像《盟军敢死队》那样有规律，他们会随机移动和转向，等到他进入飞刀的射程内（射程的长短取决于强壮，命中率取决于枪法），最好是背对或着侧对着，加大一击必杀的成功率。最重要的是他不能发现你，并且不处于戒备状态（手雷的爆炸声或大声的枪响都会让全地图的敌人在一定时间内保持戒备状态），如果他已经做出瞄准的姿势，那一刀是绝对没办法一击必杀的。只要满足以上条件，这刀飞过去有90%的机会让他马上身亡，另外在站起来扔飞刀的瞬间如果被他发现，也可能会失败。

万一被敌人发现也不要慌，我们还有另一个技能：双枪。掏出那两把早就准备好的“家伙”，对他的头狂射，只要在行动点用完前把他干掉就没事，不然马上会有一堆敌人冲过来。如果你离敌人的位置够近，还可以考虑几个人冲上去用拳头扁他，一般用撬棍2下倒地，指虎3下，空手4下，这里的倒下只是晕倒不是死掉，而且一回合内爬不起来。注意别用刀，用刀只去血不会晕倒。晕倒后就可以扒枪了，方法是按着Ctrl左键点那个倒下的敌兵，可以偷到敌人手上的武器，这也是初期获得好武器的主要来源。

由于《铁血联盟》的高自由度所以还有很多其他玩法，这里我把我最擅长的暗杀拿出来和大家分享，祝大家早日玩出自己的乐趣。

本期给大家带来了《复活——秦殇前传》官方提供的免光盘补丁等一系列大作的同类补丁，着重推荐《无尽的任务战略版》和《加勒比海盗》的游侠完美官方汉化包和同步发行的相关补丁。《无尽的任务战略版》画面表现极好，只是对硬件要求相对较高，看来伴随这一波游戏热潮的又是无止境的电脑升级了。

■游侠补丁网 水寒

手把手系列教程之四：

《轩辕剑外传——苍之涛》修改实例

■游侠创作室 水寒

令七曜使做自己的护驾？让我们来看看如何通过修改完成这个超出游戏常规的任务。首先进入可以任意指派天书居民工作的场所，例如炼丹房，放置尽可能多的同类居民在该场所，搜索该数目。而后从场所中减少一居民，搜索原数目-1，如此循环直至确定最后唯一的内存地址。

由该地址进入内存地址编辑界面（目前主流的修改器均提供本功能），会看到一段以居民数目开头，后面紧跟着居民代码的代码段，如此只需偷梁换柱编辑该代码段就可以随心所欲地调整所要的居民了。版面有限，这里仅提供七曜使的代码（0400日曜使、0500月曜使、0600金曜使、0700木曜使、0800水曜使、0900火曜使、0A00土曜使）抛砖引玉，更多的恶搞护驾就留待大家去发掘了。

《太阁立志传Ⅴ》全面属性修改器最新v1.25版

对于这款修改器，相信关注补丁铺的“太阁Ⅴ”玩家已经不再陌生了，往期介绍过它的老版本。使我们惊讶的是补丁作者百尺竿头更进一步，在原本已经很详尽的修改项目上继续挖掘和拓展，使得现在这款修改器的功能强劲到只能用“令人发指”来形容了。在对Gpoint的钻研精神表示佩服的同时，让我们感谢他为我们奉献的目前“太阁Ⅴ”最强悍完美的修改器（感谢NETSHOW网友Gpoint精心制作）。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/tk5edit125final.zip

使用方法：先执行游戏，再执行修改器，参照修改器界面说明进行修改。其中武将人物和城市修改需要游戏中进入相应武将或城市后方能生效。

补丁效果：修改项目近百种，非常全面、堪称完美的修改器（较本修改器v1.21版扩充了更多修改项目），支持最新v1.31升级版的游戏。

《加勒比海盗》游侠完美官方简体中文汉化包
Pirates of the Caribbean

《加勒比海盗》由Akella制作，玩者将扮演海盗船长，而且可以用3D视角在海岛之间历险，或是与其他船只进行海战。游戏其实在很大层面上与3年前Akella制作的《海狗》非常类似，所以在国内也有很多《海狗》的支持者把它叫《海狗2》，但在内容和形式上其又与另外一款年度大作《上古卷轴Ⅲ——晨风》有相似之处（游侠网小旅鼠根据官方简体中文版制作）。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/PiratesCNali213.EXE

使用方法：直接执行汉化补丁安装即可。

补丁效果：将游戏完美汉化为官方简体中文版。

《加勒比海盗》中文版补丁

游戏重现了17世纪在加勒比海这个海盗的天堂所发生的一切，在这个地理位置重要而又缺乏良好管理的海域里，聪明的海盗充分发挥他们的智力和勇气，在一次次战斗中发展壮大自己的队伍（游侠网小旅鼠制作并提供）。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/PiratesCNNOCD.EXE

使用方法：直接执行补丁安装即可。

补丁效果：游戏时无需放入光盘，本补丁同样适用于安装游侠汉化包之后的版本。

《恶种》补丁
Breed

由Brat Designs开发的《恶种》发生在遥远的未来，当USC Darwin号——地球人的主力战舰——从一场宇宙深处的战役归来时，发现异形早已侵入了地球。Darwin号的战士们理所当然担负起英雄的角色，反抗异形的入侵，成立了可以提供巨大支援的人类抵抗组织。《恶种》在总数超过18个的任务过程中，整合了大量的动作元素，包括小分队的突袭、单人的渗透、坦克攻击和使用战斗机进行空中打击等。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/bredcd.zip

使用方法：最大化安装游戏后将压缩包内的EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《复活——秦殇前传》
中文版v1.03c官方升级档及官方完美免光盘补丁

游戏采用即时战斗方式，玩家在游戏中控制一个小队与敌人战斗，英雄之间的相互战术配合将成为轻松获胜的关键。五行系统深入到游戏的方方面面，不同的五行属性将带来截然不同的能力，玩家在培养人物时的自由度更大，游戏中技能获得的途径多种多样，自由度更高。当面对身躯数倍于己的巨大敌人时，全新的必杀技系统可以使玩家在危急时刻反败为胜（感谢官方提供完美免光盘补丁）。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/SOEPATCH103c.exe

使用方法：直接执行升级补丁安装即可。

补丁效果：将游戏升级为v1.03c版，且游戏时无需放入光盘。

《无尽的任务战略版》游侠完美官方简体中文汉化包
Lords of EverQuest

游戏采用了出色的3D引擎，在画面的细致和流畅方面绝对可以和经典的《魔兽争霸III》相媲美。游戏最高支持1600×1200的超高分辨率，在使用了极高的多边形建模系统的表现下，所有游戏场景和人物无论是在静态或动态都有着极为出色的体现。人物在移动和攻击状态下完美的细节表达都很令人称赞，如施放不同法术时的不同动作，部队趟过小溪时的水波和高低起伏的地表描绘都栩栩如生（游侠网小旅鼠根据官方简体中文版制作）。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/EverQuestCNali213.EXE

使用方法：直接执行汉化补丁安装即可。

补丁效果：将游戏完美汉化为官方简体中文版。

《无尽的任务战略版》中文版补丁

“战略版”采用了相当人性化的控制方式，无论是控制面板还是游戏时的细微操作，都可以让玩家轻易上手。值得一提的是，游戏在人物的升级系统上不同于其他同类作品，首度增加了英雄和作战单位可以同时升级的设置，而且升级的单位可以拥有不同能力和法术。同时游戏提供了上百种法术和多种装备，不仅英雄可以佩戴和使用，对于级别高的其他作战单位也可以使用（游侠网小旅鼠根据NETSHOW论坛网友提示而制作）。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/cfb-Lordsfix.zip

使用方法：将压缩包内的Lords.ree文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘，本补丁同样适用于安装游侠汉化包之后的版本。

《侠盗猎魔》补丁
Manhunt

《侠盗猎魔》是由开发制作《侠盗猎车手》（Grand Theft Auto）等大作的Rockstar North负责开发制作的一款冒险动作游戏，游戏中玩家将扮演一名犯人James Earl Cash，主角因为执行死刑而被注射药剂陷入假死，并在一个名为Carcer City的荒废城市中醒来，这座Carcer City同时也是有钱的管理者为了享受体验生存暴力游戏而诞生的城市，城市中除了破废的大楼等建筑与监视摄影机之外，就只有武装犯罪集团居住在此……

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/mancd.zip

使用方法：最大化安装游戏后将压缩包内的EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《神圣纪事》v1.5版升级档补丁
Sacred

欧美游戏历来都有着一个不错的传统，那就是游戏中存在相当大的自由度，游戏中不仅有主线任务供玩家完成，而且还有足够多的支线任务。《神圣纪事》这款游戏在自由度方面表现得极为出色，相比以往的欧美角色扮演类游戏来说，绝对是有过之而无不及。在游戏开始阶段，会有超过70%的地图开放给玩家，这在之前几乎是不能想象的，至于剩余的30%地图，则会随着游戏剧情的发展而逐渐开放。

补丁下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/Sacred15cd.zip

官方v1.5版升级档下载地址：http://ascaron.org/sacred/sacred_eng_1.5.exe

使用方法：先使用官方升级档升级到v1.5版，然后将压缩包内Update目录下的所有文件覆盖到游戏安装目录即可。

补丁效果：顺利完成游戏v1.5的升级，且游戏时无需放入光盘。

止痛药
Painkiller

开始游戏，按"~"键进入控制台，输入以下密码即可：

PKGOD：上帝模式开/关
PKDEMON：魔鬼开/关
PKWEAKENEMIES：敌人生命开/关
PKALWAYSGIB：毒气开/关
WEAPONSPECULAR 1/0：武器样子开/关
PKWEAPONS：得到武器
PKAMMO：装甲全满
PKHEALTH：生命全满
PKPOWER：生命和装甲全满
PKGOLD：得到一些钱
PKWEAPONMODIFIER：武器修改开/关

《喋血街头2》典藏秘技
Postal2

在游戏中按下"~"键，游戏屏幕中会出现一个对话框，在对话框中输入"SISSY"后敲击回车键，接着关闭此窗口，此时屏幕左上角会出现"cheats are enabled.hope you happy."这就表明作弊模式已开启，然后再按下Tab键，游戏窗口下方会出现输入行，在输入行中输入：

ALAMODE：上帝模式
PACKNHEAT：得到全部武器
JEWSFORJESUS：得到金钱
PAYLOAD：得到999弹药
IAMTHELAW：换警服
BLOCKMYASS：防弹衣

罗马帝国的复仇
Nemesis of the Roman Empire

游戏中按回车键中止游戏，然后输入下列字符即可实现相应的作弊功能：

_black：黑屏
debugselected：调试所选单位
usr：记录所选单位
printmemstats：显示内存状态
mousepos：显示鼠标位置
gmp：显示对应的指示器
dumpobj：显示所选择单位的能力
quit：离开游戏
flatterrain：地形平坦
pause：暂停游戏
screenshot：保存当前图像
save：存盘
setplayer：多人模式中切换人物
togglefog：战争迷雾

决战时刻——猎虎行动
Operation: Tiger Hunt

在任务开始后，你可按如下的键位从而获得相应的作弊效果：

Shift_X：弹药和油料全满
Shift_Y：无敌（但对地雷无效）
Shift_Z：直接过关

《终极刺客——生死契约》游戏武器开启秘技
Hitman:Contracts

1.用终极刺客等级完成第1关任务可得到CZ 2000双管手枪；
2.用终极刺客等级完成第2关任务可得到微型乌兹双管冲锋枪；
3.用终极刺客等级完成第3关任务可得到Silverballer无声双手枪；
4.用终极刺客等级完成第4关任务可得到500型号双管手枪；
5.用终极刺客等级完成第5关任务可得到双管霰弹枪；
6.用终极刺客等级完成第6关任务可得到M4卡宾来复枪；
7.用终极刺客等级完成第7关任务可得到SG220.S双管手枪；
8.用终极刺客等级完成第8关任务可得到MP5消音双管冲锋枪；
9.用终极刺客等级完成第9关任务可得到AK74消音来复枪；
10.用终极刺客等级完成第10关任务可得到GK 17双管手枪；
11.用终极刺客等级完成第11关任务可得到微型乌兹消音双管冲锋枪；
12.用终极刺客等级完成第12关任务可得到PGM消音狙击枪。

《上海街头拉力赛》官方秘技
Shanghai Street Racer

进入游戏后，按"~"进入控制台，输入以下密码即可：

SAVECARCAM：保存当前视角
PASS：赢得比赛
CARCAMEDIT：用键盘编辑摄影机位置
FAIL：比赛失败
FREECAM：移动摄影机视角（用W、S、A、D或是鼠标移动）
TELEPORT：加装四轮驱动
SHOWSOUNDS：放音乐
NEXTURMISSION：下一赛道
SHOWNODES：显示网格
GAMEDEBUGSTUFF：调试窗口
SHOWSOMEDEBUG：调试窗口，中间为车辆

冒险岛物语
Tropico2

在进行游戏过程中，同时按住Ctrl＋Shift，然后输入以下密码：

winit：胜利
goape：疯狂海盗
goforit：战犯脱离
spaininv：西班牙入侵
booty：获得2000黄金
timber：获得100单位木材
britinv：英国入侵
frenchinv：法国入侵
loseit：游戏失败
freebuild：关闭建筑一般规定
normbuild：开启建筑一般规定

林晓： 时间就像海绵里的水，你挤啊挤啊，总会挤出点功夫来做你一直认为没有时间做的事情——这不是绕口令，而是一位资深媒体从业人士给我的入门警训。我当时也就那么一听，像多数人对待班主任班会上的长篇大论一样，转头就忘记得干干净净。于是当时间真的如流水般从手里流逝出去的时候，我却找不到一块海绵将它储存起来，当然也就无从挤了。结果在别人打游戏、泡KTV、惦记外出游山玩水的时候，我只能望着手里永远做不完的事情发愁，想着也许我真的没有时间——比如切一局CS，走一个迷宫，或者毫无任何目的地来一场模拟格斗……这时候，忽然中学时代班主任的话变得清晰起来。那句话怎么说的？不听老人言，吃苦在眼前。那时眼前都是叛逆少年，何曾见到苦了——等恍悟到了老话里的辛酸苦辣，也这般对更年少的人说——可又能怎么样呢？在这浮躁而喧哗的时代中，保持比较冷静的头脑，应该还是比较有益处吧。（编辑部里最近流行词汇为"同学"，因此有人戏言编辑部主任为班长，而主编大人就是大队长了。更换笔名是本期OP的恶趣味之一，至于他究竟是谁，你可以猜猜看。）

本期聊天室OP（管理员）：随便用！

褪色的游戏记忆

■晶合后院 JinfunsOK

我试图从家里舒适的电脑椅上逃脱，去寻找这样一个地方：有清一色的被我们称为大板的游戏机，有嘈杂鼎沸的人群，有一枚枚游戏币叮当碰撞的声音，有一股股浑浊的腐败气息，有昏暗的灯光，还有一幅幅闪烁的格斗游戏画面……

我试图这样度过一个晚上：和表弟从满地的黄塑料壳子游戏卡里挑出一块来，将它插进脏兮兮的红白机中，再握着开裂了的手柄，直到手上起了水泡为止。

现在，一座座宽敞明亮的网吧，让简陋的街头游戏厅成了尘封的历史。我也不是那个骑着破自行车去拍大板，然后总在街霸里被痛殴致死的小菜鸟了。

总羡慕哥哥能用一枚游戏币打穿一款游戏，然后痛恨自己玩游戏怎么这么臭；总是疯了一样砸着按键，最后硬生生地把那个有红色圆球的方向操纵杆给拽了下来；总是能在那个喧闹的地方快乐一下午，然后以各种理由搪塞着父母的追问……

现在，那些所谓在高端配置机器上运行的游戏，却再也不能给我带来幼年的冲动与快乐。铺天盖地的网络游戏令人窒息，一种逃离的冲动在高科技的电脑游戏前时常产生……

拉开抽屉，里面静静地躺着7枚已经生了锈的游戏币——曾经快乐的童年回忆立即笼罩着我，让我不由得满心惆怅……



OP： 那7枚已经生了锈的游戏币承载着你曾经的童年，也承载着很多过去的快乐。人必须走向成熟，而这些硬币，就是那不变的天真。

游言戏语

很中意像《异域狂想曲》这样有创新元素的好游戏，希望以后能有更多类似的好游戏推出。（220.173.112.222）

家园2，那么精美的3D即时战略游戏不上榜，真是可惜。还是验证了我的一句话：家园2是贵族的游戏，无论是机器要求的配置还是玩的人，都在少数。不过少数人玩的东西，却未必不是极品。（211.80.90.107）

寰神结——一款让你在与NPC对话的同时，思考着令人头痛的问题的角色扮演类游戏。（220.166.214.201）

大富翁5、大富翁6、大富翁7、模拟人生：人生无限——这几款游戏都是益智经营类的，可以锻炼脑力，还可以在现实生活中得到适当的帮助，所以我喜欢！（61.51.115.249）

每次看到自己中意的产品时，我都不好意思地看着自己瘪瘪的钱包说："亲爱的，你又得减肥了。"然后又向爱机鞠躬："甜心，我有给你整容的冲动，尽管已经是第5次了。"（220.185.12.15）

虽然Alien shooter只是一个只有19MB的小游戏，但我认为它的品质绝对高于国内的一些所谓单机大作。也许过于急功近利让有些游戏制作者偏离了正确的轨道，这应当引起我们深思！（218.78.247.161）

刀剑封魔录：在深林中为国产游戏挥刀。（218.58.247.18）

模拟人生——模拟城市的居民，居然不会生病！（220.197.224.200）

OP： 我们的人生啊……就是一部养成游戏。然而谁又知道，这部游戏我们要花多少精力和时间去完成它呢？



娱乐时代
（晶合聊天室第139期）

人以类聚

王建琨[wjk1989@163.com]
寻找奇迹15区7服10连接
出生入死的战友
QQ：277522529

RO综合症

■天津 李松

1.教室里飞进来一只苍蝇，你大喊：“晕！是赤苍蝇，快跑啊！”

2.父母给你买了一顶新帽子，而你却在帽子上挖了好几个洞……

3.你从来不喝苹果味道的汽水，只喝七喜！

4.你常常把化学老师叫炼金术士！

5.吃果冻前，你总是要先观察一阵子，看里面有没有波利卡片。

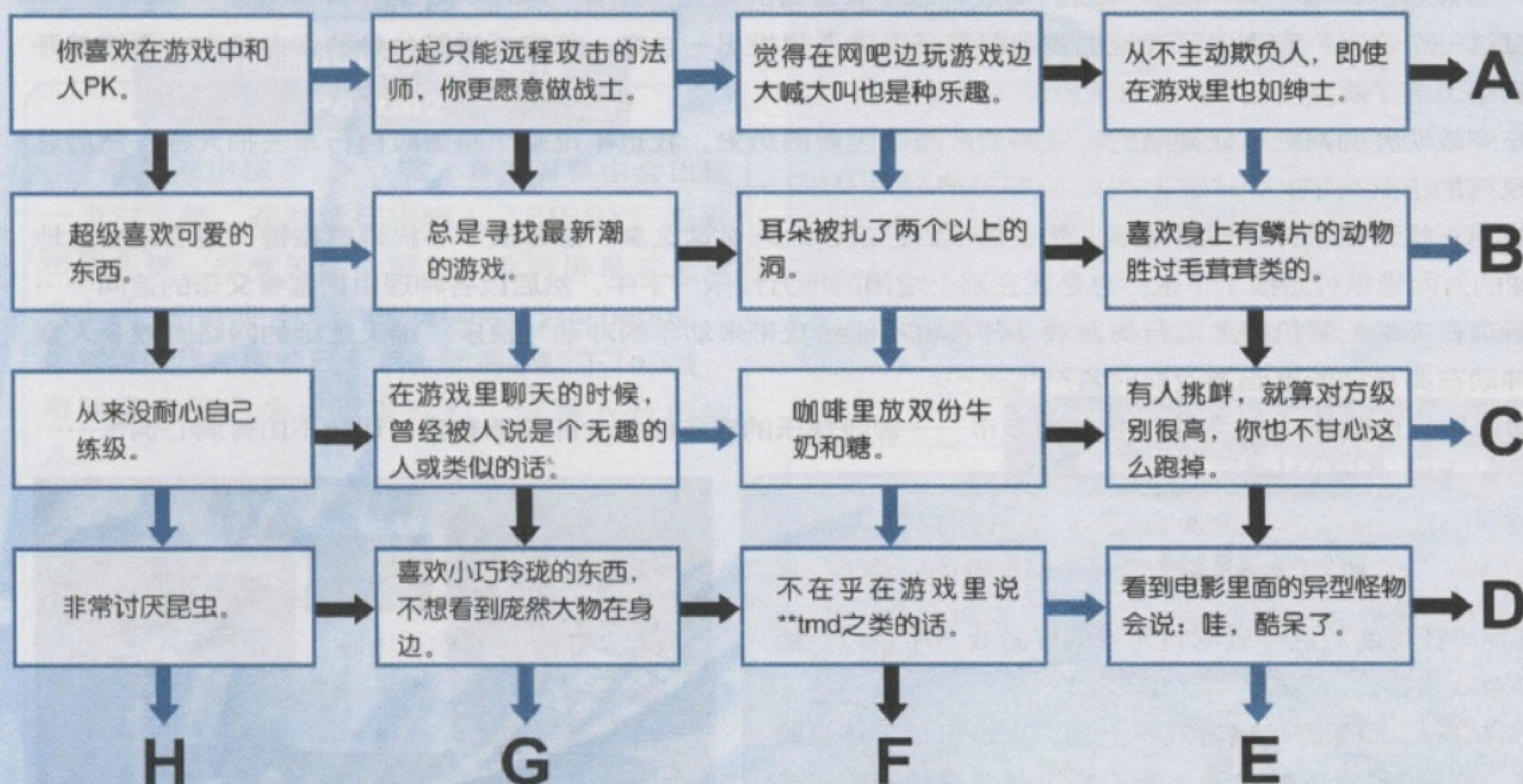
6.地理课上，老师问撒哈拉沙漠周围有哪些城市，你脱口而出：“梦罗克！”

OP：我把众编辑叫“GM”……因为“大众软件”这个游戏，必须有很多GM……hmmm……

你有宠物情缘吗？

林晓姐姐，你怀里的猫猫快被你勒死了，轻……点啊……

林晓：按照图上箭头的指示，好好回答问题，你就能找到你的宠物情缘。这可是送给有可爱童心的朋友们的节日礼物。答“是”走蓝色箭头，答“否”走黑色箭头。



结果，你适合养的宠物是：

A. 僵尸：你有点不肯放手的倾向，喜欢死缠烂打的攻击性恶心怪物给你最合适不过了。想欺负人吗？它帮你纠缠到底。

B.白虎：你在游戏里也颇有点儿仙风道骨的感觉，虽不轻易出手，实际上攻击性极强，只是不屑和小喽罗一般见识罢了。

C. 兽人：兽人出手，谁与争锋！这种只知进攻不屑后退的哥们最适合颇有豪侠之风的你。当然了，智商也相对低那么几个百分点。

D.小恶魔：狡猾邪恶的它，专门为同样狡猾邪恶的你制造。你适合斗智而不是斗勇，人魔同心，其利断金……

E. 蛇女：人身蛇尾的怪物，上半身足够美艳，下半身却很恶心，与审美观有点儿怪异的你最为匹配。（听好了，不是我们家灵儿！）

F. 神兽：要最强的那个？那就给你这个像狗的庞然大物，据说是传奇里最强的宝宝，不知在别的游戏里怎样……反正给你够用了。

G. 比卡丘：性格温和，你喜欢可爱的东西，那么就带上这个幻兽蛋。这小东西足够可爱但也足够烦人，必须用足够的法力每天喂饱它；你对它不够好的话，它可随时有可能叛变哦！

H. 雪人：老实忠厚、可爱温顺……优点多多。最重要的是浑身上下毛茸茸的，绝对不和爬虫类有半点儿纠葛。



OP：回家见到父母，你总不能说“我要一个追7加11的书包”吧？养一个宠物，最好能实现自动上下线，自动写作业，自动和父母口水战的功能，那就太爽了……

如火如荼，网游天下

■晶合实验室 Carol



新的游戏榜单轻轻落在我面前。这一次，永远求新的玩家们的胃口又发生了哪些改变？在那些经典得令人乏味的名字中间，有没有突然的闪亮？

我看见了《最终幻想Ⅷ》。老实说，这不是一个新游戏。2000年发行的它忽然会挤身榜单，的确令人惊奇。是因为《最终幻想Ⅻ》即将在今年夏天诞生吗？所以玩家像听到了Eyes on me旋律的召唤，纷纷重温幻想的梦境，憧憬新的绮丽？

当初专为PlayStation开发的《最终幻想Ⅷ》，仅几天就在日本售出了几百万套，担得起"划时代角色扮演巨作"的名号。虽然移植到PC机上的《最终幻想Ⅷ》有诸多缺陷，但到底是世家子弟，天生的贵族血统，还是能在几年后让人重新玩起来，并且心驰神往。不知道FF12将给我们带来一个怎样的世界。对于那些和最终幻想系列游戏一起成长起来的人们来说，FF幻想世界是怎样的也许并不重要，这个世界的存在本身才是最有意义的。FF游戏的世界里已经浸透了太多不属于游戏的东西，滋润得一个由机器代码构成的系统有生有色，有喜有悲。

不过，这个夏天即便FF12取得了意料中的成功，也是在游戏机上的，PC游戏玩家体会FF世界尚有时日。而且，单机游戏能否重振昔日的辉煌也是个问题。这是个网络游戏铺天盖地的时代，TOP TEN也不能逆流而上，而忽略了越来越多投身网游的玩家。所以，这期榜单上TOP TEN的网游名单上出现了10个网络游戏——媒体所要做的事情不外乎反映流行的趋势，或者引导流行的趋势。我们要引导玩家健康娱乐，自然就必须反映娱乐的走向和热点、焦点。

作为编辑，我经常会收到玩家的意见信，强烈要求多报道网络游戏的信件与反对报道网游的信件数量上几乎持平。那些从单机游戏中品味出游戏滋味的人，通常会用最激烈的态度反对网游，将网游视作洪水猛兽。更厉害的谴责，是将网游比作游戏世界的木马——网游早晚会毁掉电子游戏的社稷江山。这个论点有些偏激，我们可以一笑了之。而事实上，正是由于网游的风靡，才带来了社会对电子游戏的重新认识——一种娱乐方式，什么时候可以成为主流的社会生活方式之一？当然是全民都参与的时候。不说行业数据，不说产品数量，就说说我们身边的人，看看有多少已经开始了网游的旅程？

第一次在地铁里听到人谈论网游，是4个月前。冬天的下午，地铁车厢里气氛萧瑟。一对父子却一直在我身后热火朝天地讨论打怪升级，两个人完全像朋友，没有一点隔阂，非常融洽。后来我就经常碰到这种事情。在出租汽车上的时候，司机听说我是游戏杂志的编辑，立刻兴高采烈地大谈他的《传奇》，很遗憾我因为头天晚上开夜车睡着了，扫了他的兴。上期晶合聊天室中登了上海一位读者的来信，来信很长，可惜不能全登——信里讲如何教父母玩游戏，间接证明游戏对老年人也许更适合。由此看来，网游的大潮正席卷大江南北，不分男女老少，全部"落水"。

不错，这浪潮中有清浪也有浑水，正如人中有好人亦有坏蛋，堵不是办法，疏通和引导才是正途。互联网拓展了人与人交往的模式，网游提供了广阔的游戏平台，互联网和网游都没有错，错的是那些利用这个平台别有用心的人。人的问题，那可就复杂了，已不在我的讨论范围之内。

回到新添了5款网络游戏的网游榜单上。《大话西游》老成稳健，宣传工作做得也比较好，因而排名第一。这与去年诸多网游互相争奇斗艳，而最后却让《大话西游》占了鳌头的情景很相像。"会嚷嚷的不如会做事的"，这老话有理。《梦幻西游》沾的是"大话"的光，真实本领还未多见。其余的几款，都是名牌老作坊的产儿，日久坛子香，喜欢的人各有各的道理。《天堂Ⅱ》的入榜有点意外，看来，铺天盖地的广告对招揽人气大有好处。

不过，现代工作节奏那么紧张，短、平、快的游戏总会比拖沓而冗长的游戏要略胜一筹，更容易获得大众的欢心。挖地雷和俄罗斯方块有着数量最庞大的玩家，就是这个道理。从这个角度上来说，网游这东西永远达不到纯粹的"游戏"境界。你不信，你猜我现在想去玩什么——空当接龙！

编辑推荐游戏

推荐编辑：上弦月

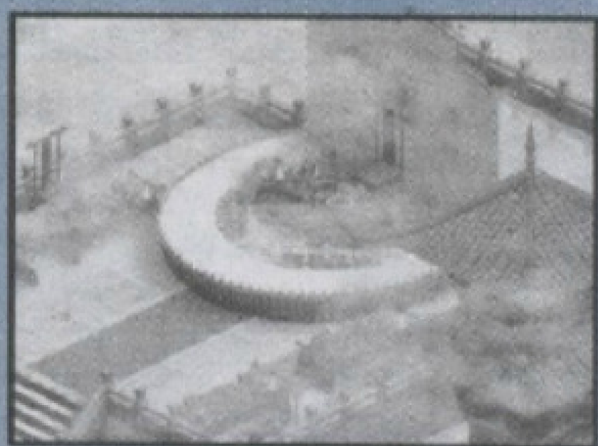
名称	推荐理由
《魔兽争霸之3C对战》	这是除了CS之外，你可以在同一间屋里听到对方哀嚎的好游戏。
《孤岛惊魂》	游戏"颇"有一定的难度，这"颇"特指敌人之多，以及你需要升级显卡的难度系数。
《铁路大亨3》	世上本没有路，走的人多了，也就成了路（鲁迅）；游戏世界本没有铁路，你"铺"得多了，也就有了铁路网络（大软编辑）。

龙虎榜——我正在玩的游戏

单机游戏TOP15

排名	游戏	本刊评分	趋势	票数	制作	发行日期	国内代理
1.	星际争霸	9.2	○	2304	BLIZZARD	1998年	奥美
2.	魔兽争霸III——冰封王座	8.5	○	1998	BLIZZARD	2003年	奥美
3.	半条命——反恐精英	8.8	↑	1628	SIERRA	2001年	奥美
4.	仙剑奇侠传三	7.8	↓	1540	大宇	2003年	寰宇之星
5.	暗黑破坏神II——毁灭之王	8.9	○	1451	BLIZZARD	2001年	奥美
6.	仙剑奇侠传	8.6	↑	923	大宇	1995年	晶合时代
7.	轩辕剑叁外传——天之痕	8.2	↑	917	大宇	2000年	寰宇之星
8.	轩辕剑外传——苍之涛	7.8	↑	869	大宇	2004年	寰宇之星
9.	FIFA 2004	8.0	○	828	美国艺电	2003年	美国艺电
10.	轩辕剑肆	7.4	↑	759	大宇	2002年	寰宇之星
11.	轩辕剑叁	8.0	↑	724	大宇	2000年	育碧软件
12.	最终幻想VIII	8.89	NEW	681	史克威尔	2000年	美国艺电
13.	仙剑奇侠传二	7.1	↓	677	大宇	2003年	寰宇之星
14.	帝国时代II——征服者	7.9	↓	653	Microsoft	2000年	无
15.	大富翁7	7.5	↓	589	大宇	2003年	寰宇之星





本月TOP TEN获奖者

获奖者将收到由本编辑部在近期内邮寄出的精美礼物。

手机投票

短消息至163066050。详情见读者调查表背面说明。

获奖者

1398XXXX505　1387XXXX192
1371XXXX228　1395XXXX432
1359XXXX573

网络投票

投票地址http://club.popsoft.com.cn/topten/

获奖者

河南 周　帅　广东 张美华
福建 王集凌　福建 许　扬
广东 周小兵　陕西 张　耘
北京 张金亭　河南 祝　铭
江苏 张园园

信选投票

投票请使用杂志中夹的读者调查表。

获奖者

广西 吴鑫婕　四川 李　昂
山西 侯　伟　云南 李佳宇
青海 郭　晋　吉林 邸志刚
北京 伍婷婷　山东 姚浩程
河南 卢晓虎　河北 巨　震
湖南 刘冰亮　黑龙江 白鹏
天津 韩　磊　安徽 朱义芬

网络游戏TOP10

排名	游戏	趋势	票数	制作	发行日期	国内代理
1.	大话西游II	○	5321	网易	2002年	网易
2.	梦幻西游	NEW	1757	网易	2003年	网易
3.	泡泡堂	↑	1532	Nc Soft	2003年	上海盛大网络
4.	剑侠情缘 Online	↓	1237	西山居	2003年	金山公司
5.	A3	↑	1212	Actoz	2003年	京东方互通科技
6.	奇迹（MU）	↓	1112	Webzen	2002年	第九城市
7.	仙境传说(RO)	↑	1074	Gravity	2003年	游戏新干线
8.	魔力宝贝	↑	980	艾尼克斯	2002年	网星史克威尔艾尼克斯
9.	天堂II	NEW	879	Nc soft	2003年	新浪乐谷
10.	传奇3	↑	756	Wemade	2003年	光通通信



姓名情报站

姓名解析系列

同一间office，
同一间大教室；
你暗恋他(她)已久，是否能有缘携手？
走得最近的亲密同性，是否是你的幸运贵人？

发送Y加异性朋友姓名(Y张三)
发送T加同性朋友姓名(T李四) 到2000469(移动) 9000469(联通) 守住你的小秘密!

发送自己的姓名到2000469(移动) 9000469(联通) 更可探寻你的美丽人生!

接收:1元/条 财运、事业、爱情、健康、学业，五大主题逐一分解

逍遥一夏任我行 ¥3000 旅游大奖等着你!

活动规则：凡成功下载本页内任何铃声或使用本页内任何短信服务，就有机会获得旅游大奖!

只要几毛钱您就有机会！心动？还不快行动！

活动大奖：价值3000元的任意目的地的旅游大奖或等值现金

领奖方式：中奖用户将收到短信和电话通知 活动截止日期:2004年7月31日

三重好礼 大赠送

凡下载本页内任何一首铃声就可享受

超级实用天气预报 免费试用一周
免费新酷图铃推荐(每周一条)
花花世界聊天交友游戏(当月免费)

和弦铃声 下载方法：中国移动彩信手机用户发送 1 加 铃声代码即可。如:中国移动彩信手机用户发送短信 101 到2000469 即可下载十六和弦铃声"惩罚"

单音铃声 下载方法：发送 机型代码 加 铃声代码 即可。例如: 诺基亚手机用户发送短信601到2000469(移动用户)或 9000469（联通用户，不包括CDMA手机）即可下载单音铃声"惩罚"

机型代码：阿尔卡特2 三星/三菱E彩/首信/海尔3 飞利浦5 诺基亚/迪比特6 爱立信/联想/东信/波导/TCL/熊猫/康佳/桑达7 西门子8 摩托罗拉9

具体型号请浏览网页: www.LT2000.com.cn 价格: 2元/首

20

代码	歌名	歌手
01	惩罚	阿杜
02	哈罗	
03	坚持到底	
04	无法阻挡	
05	半岛铁盒	周杰伦
06	东风破	
07	简单爱	
08	开不了口	
09	龙拳	
10	你比从前快乐	
11	蜗牛	
12	星晴	
13	记得我爱你	周渝民
14	断点	张敬轩
15	鹤拳	张善为
16	花香	许绍洋
17	爱的就是你	王力宏
18	一千零一个愿望	4 In Love
19	Remember	S.H.E
20	Super Star	
21	波斯猫	
22	长相思	
23	热带雨林	
24	十面埋伏	
25	茱罗记	
26	风筝与风	Twins
27	双失情人节	Twins
28	饮歌	Twins
29	爱情36计	蔡依林
30	看我72变	
31	乖猫	
32	海盗	
33	就是爱	
34	我知道你很难过	
35	消失的城堡	
36	分手快乐	梁静茹
37	爱你不是两三天	梁静茹
38	遇见	孙燕姿
39	直来直往	孙燕姿
40	作战	孙燕姿
41	飘摇	周迅
42	胆小鬼	梁咏琪
43	爱情通关密语	萧亚轩
44	Into The West	《指环王3-王者回归》
45	Forever Love	《X战记》



代码	歌名	歌手
46	没那种命	陈小春
47	婚礼的祝福	陈奕迅
48	圣诞结	陈奕迅
49	十年	陈奕迅
50	无心伤害	杜德伟
51	把你宠坏	杜德伟
52	飞船	杨坤
53	无所谓	杨坤
54	信仰	张信哲
55	黄昏	周传雄
56	Colorful Days	朴树
57	月亮代表谁的心	陶喆
58	海浪	黄品源
59	当	动力火车
60	有多少爱可以重来	迪克牛仔
61	20，30，40	刘若英，张艾嘉
62	不如跳舞	陈慧琳
63	情不自禁	陈慧琳
64	记事本	陈慧琳
65	闪亮每一天	陈慧琳
66	分开旅行	刘若英
67	后来	刘若英
68	囚鸟	彭羚
69	太委屈	陶晶莹
70	将爱	王菲
71	空城	
72	笑忘书	
73	流年	
74	阳光总在风雨后	许美静
75	听海	张惠妹
76	搞不懂爱	郑秀文
77	快乐不快乐	郑秀文
78	眉飞色舞	郑秀文



代码	歌名	歌手
79	孤星泪	刘德华
80	马桶	刘德华
81	男人哭吧不是罪	刘德华
82	踢出个未来	刘德华
83	中国人	刘德华
84	情非得已	庾澄庆
85	大约在冬季	齐秦
86	不让我的眼泪陪我过夜	齐秦
87	如果这都不算爱	张学友
88	心如刀割	张学友
89	用心良苦	张宇
90	简爱	黎明
91	深秋的黎明	黎明
92	一生何求	陈百强
93	至少还有你	林忆莲
94	当爱已成往事	林忆莲
95	味道	辛晓琪
96	领悟	辛晓琪
97	潇洒走一回	叶倩文
98	笑红尘	陈淑桦

其实我懂你的心

~恋爱中人套餐~

想让她不再作天作地，
想让他不再张扬跋扈，
在爱的天地里，稳操胜券!

发送 J 到2000469(移动) 9000469(联通)

6元/月

感觉真正的两情互动!

宠物宝贝

宠物乐园系列

为"大虾猪"洗澡，
陪"麻花兔"唠叨，
给"轻舞肥羊"喂食，
它们的快乐就是你的快乐!!

发送PHA查询价格（此条免费）

发送P到2000469(移动) 9000469(联通)

赶快来领养一个可爱精灵吧!

心理测试系列

3 你自己 2 张柏芝 1 王菲

发送所选号码到2000469(移动) 9000469(联通)

谢霆锋听你的!! 0.2元/条

大城小事

~花花世界系列~

游荡城市，
我渴望那样一双眼睛，
能穿过人群与我对视!
我在寻找同城的你，
那你呢?

发送H到2000469(移动) 9000469(联通) 同城约会等着你!

9元/月

*参与者有机会获邀参加本栏目定期举办的大型同城Party!

拇指奥林匹克

去雅典? 太远!
只要让可爱的拇指动起来，
掌上奥运赛事你也能参加!
还有多多奖品奖励热情拼搏的你!

发送M到2000469(移动) 9000469(联通)

0.2元/条

星云战纪

角斗士归来

傲视群雄、
驰骋疆场，
所向披靡的纳星勇士
等着你来做!

发送 A 到2000469(移动) 9000469(联通)

感受不一样的战场洗礼! 6元/月

掌上灵通

掌上知乾坤 天下皆灵通

邮发代号：82-726 零售价：￥6.80元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN